

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

★ AMIGA ★ ST ★ PC COMPATIBLE ★ ATARI ★ COMMODORE 64 ★ ZX - SPECTRUM ★ GAMA DIDAKTIK ★ AMSTRAD ★

LEVEL 7

ROČNÍK 91 ★ 4

Popular Computer Publishing

CENA 18,- KčS

EXCALIBUR



**CHAOS
STRIKES BACK**

NEUROMANCER

SIERRA ON-LINE

BARBARIAN

**SHADOW OF
THE BEAST II**

**DUNGEON
MASTER**

Vážení čtenáři, fanové počítačových her

Téměř každý majitel počítače je po koupi svého miláčka dost finálně zruinovaný, pokud ovšem za ním nestál nějaký movitý sponzor. Navíc během času postupně zjistí, že nemůže bez dalších hardwarových doplňků žít. Tak začne shánět tisíckárnu, monitor, rozšíření paměti nebo další drive. Většinou jsou z "druhé ruky" a za nejnižší cenu. A to ani nemluvíme o software, to bývá nejčastěji z "černé ruky". Darma našinec kroutí hlavou nad poměrem obvyklého platu na Západě k ceně počítače. Kdybych si tak za svůj roční výdělek mohl koupit takovéhle "dělo", vzdychá nad stránkami českého Chipu.

Nemůžeme se pak ani divit našim čtenářům, kteří utratili nemalé peníze na koupi osmi či šestnáctibitového počítače, že neustále utvrzují své známé i neznámé (ale hlavně sebe) o tom, že pořídili cenově a výkonnostně ten nejlepší počítač. Proto také chápeme čtenáře, kteří se na nás obrací s výzvami:

"Pišete moc o šestnáctibitech, nezapomínejte na Sinclairisty! Věnujte se více ST, nepreferujte PC. Je dobře, že píšete o šestnáctkách, vždyť osmička je už dávno mrtvá. Více her na Amigu, ať vytřeme těm ST-čkářům zrak! Proč jste zaměřeni na tak málo rozšířené počítače Amiga, přece PC..."

Dost, dost! Doufejme, že to u nás nedojde tak daleko jako ve Varšavě, kde prý členové ST klubu napadli schůzku Amigistů.

Ano, Excalibur si vzal na sebe nelehký úkol podělit rovnoměrně svou čtenářskou obec. Vše je ještě těžší, protože máme stále malý rozsah (ale pozor, tohle číslo má už o čtyři stránky víc a následující bude ještě tlustší). Budeme se snažit mezi vás spravedlivě rozdělit měsíční porci recenzi her a návodů. Snad nám k tomu pomůže i stálá čtenářská anketa Nejlepší hra měsíce. Na korespondenčním listku napište nám váš návrh a připište

svůj typ počítače. Jednoho z vás vylosujeme, ten dostane joystick, proto nezapomene připojit zpáteční adresu.

Pro čtenáře jsme připravili také něco navíc. Je to Klub příznivců Excaliburu (jehož členy jsou všichni, kdo Excalibur čtou). Klub letos pořádá dva zájezdy na prodejní počítačové veletrhy, kde lze nakoupit nejlevněji a přitom kvalitně. Ceny hardware i software jsou na výstavách až o 25% nižší, než při obvyklém prodeji. Dokonce i ti, kteří uvažují o koupi celého počítače, na veletrhu něco ušetří. Chcete jet s námi? Včas se přihlaste.

Váš Excalibur Klub

a redakce Excaliburu

**ATARI Messe 1991**
Düsseldorf 23. - 25. srpen
Odjezd z Prahy 24.8. v noci
Předpokládaná cena 900 Kčs

**Informace o zájezdu
na prodejní výstavu
obdržíte obratem
na adrese:**

EXCALIBUR - KLUB

P.O. Box 414
111 21 Praha 1



LEVEL 7

EXCALIBUR ★ 4

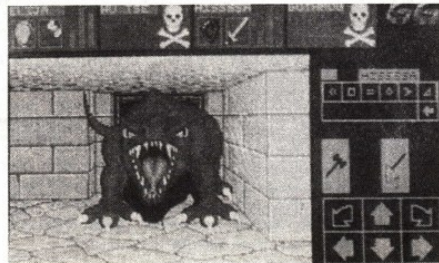
Dungeon Master / Chaos Strikes Back	3	P.O.Box 414 - Excalibur	16
Colorado	5	Shadow of the Beast II	17
Corporation	6	Beast II - kompletní návod s mapou	18
Xenomorph	8	Barbarian - mapka	22
B.A.T.	9	Future Wars	23
Obitus	10	Hero's Quest	25
Damocles	11	Dungeon Master - návod	28
Neuromancer	12	Impressum	34
Fuxoft - rozhovor s F. Fukou	13	Tipy + Triky	35
Firma Sierra On-Line	15	Co nakoupit o prázdninách?	36

NÁŠ TIP NA HRU ROKU 1991
 Už jste si zvykli, že se na tomto místě a na této stránce setkáváte s programy, které naše redakce tipuje na hru roku 1991. Konec roku ukáže, jak se nám naše tipy povedly.
 K trhákům Lotus Esprit, Lemmings a Pormonger se milovými kroky dotahuje americká firma FTL s dalším pokračováním dobrodružství v labyrintu šedivého pana. Už loni se z Chaosovy odplaty mohli těšit majitelé Atari ST, letos byla dokončena verze pro Amigu. Pro PC se připravuje v půlce roku.

FTL DUNGEON MASTER CHAOS STRIKES BACK

Lord Chaos se vrací na počítače: S novými netvory, se záladnějšími hadankami a ještě se strašnějšími vězeňskými kobkami. Kdo už jednou Chause porazil, ten se má na co těšit!

Celá tato "dvojrecenze" je vlastně z nouze cnost. Protože chceme seznamovat hlavně s novinkami, nemůžeme se hlouběji zabývat staršími hrami. Je však pár staříků, které naši sousedé směrem na západ a přes moře notoricky znají a které by snad měli znát i naši čtenáři. Když teď přišel na svět druhý díl výborné hry, je tu o důvod více vrátit se maličko do soft - historie.



DUNGEON MASTER. Co vše už o této hře bylo napsáno a vysloveno! Hra žila dokonce dříve, než pan Sinclair vymyslel své dítě ZX-81. Jak je to možné? Celý Dungeon Master totiž vychází z kolektivní hry Dungeons & Dragons. Tuhle zábavu bez hrací desky a bez pevných pravidel si hrají mladí Američané už od 60. let. Pokyny pro hru se skládají asi z pěti knížek o 300 stranách. My se můžeme se základní ideou seznámit ve vydání, které pod názvem Dračí doupe vydalo nakladatelství Altar. Taková fantasy si přímo říká o pořádné počítačové zpracování. Byl tu ale problém, jak "nacpat" do počítače tolik dat. To ze začátku na osmíčkách nešlo. Není proto divu, že kvalitní fantasy hry byly vytvořeny až pro šestnáctibity s rozšířenou pamětí (Amiga a ST min. 1MB, PC 640 KB volné paměti).

Kalifornská firma FTL přišla s hrou Dungeon Master na trh v roce 1987 a ta se dodnes drží ve všech top-žebříčcích. Hra se stala a zůstává nejhodnovnějším přepisem fantasy příběhů. Způsob technického zpracování použitý firmou FTL byl mnohokrát přejat v jiných, mladších hrách (Xenomorph, Cosmic Bane, Eye of the Beholder). Pro mnohé fandů vytváří DM měřítko ke srovnávání nových fantasy her. Stále ale Dungeon

Master - Pána jeskyně v jeho kategorii nic nepřekonal. S jedinou výjimkou. Tou je vlastní bratr, druhý díl hry!

Vše co si říkáme o DM, platí i pro Chaos Strikes Back (Chaos vrazi úder nebo Chaos se mstí). Jádrem celé hry je parta bojovníků. Odpovídá to klasické "slovní" hře, kterou hrálo několik hráčů najednou. V DM počítač umožňuje každému zájemci sestavit si svou čtyřčlennou skupinu. Vybírá si ze čtyřiašedeseti postav. V zamrzlých zrcadlech čekají na oživení staří známi z fantasy příběhů: Elfové, hobiti, skritici, barbaři ale i docela obyčejní lidé. Jak zpívá Werich v Cisarově pekaři: Ten umí to a ten zas tohle. K poražení zleho vládce jeskyně potřebujete sehranou partu bojovníků, ninjů, kněží a kouzelníků. Každá postava dokáže od všech "řemesel" něco, přesto není dobré vybrat podcenit. Když se vám však sestavení vhodné skupiny hned napoprvé nepovede, nevadí. Časem, zkušenostmi a tréninkem se všechny dovednosti postupně zlepšují. Tim rostou i nejdůležitější hodnoty každé postavy, tedy Health (životnost), Stamina (odolnost) a Mana (zásoba magie). Tak můžete vychovávat ze zdatného bojovníka i obratného čaroděje.

K dobré fantasy patří i odpočívající tajemné prostředí jeskyní. V tomhle počítači překonává svou slovní předlohu. Když si nebudete kreslit mapy, a čtenáři Excaliburu nemusí, určitě v jeskyních zabloudíte. Aby to dobyvatelé neměli tak lehké, čeká je 14 rozlehlých labyrintů, které jsou až po strop zaplaveny příšerami. Pro nováčky bude jistě smrtelné již první setkání s dvojicí hladových červů ve čtvrté úrovni. Zkušenosti budou mít zamotanou hlavu s ohromným drakem v nejspodnější patře. Každý se jistě zapoří při logických hádankách, které pro vás Lord Chaos ve svém sídle nachystal. Kdo umí anglicky, najde na stě-



nách jeskyně k hlavolamům často napovědu. Zahubit padoucha Chaos v jeho hnízdečku ve třináctém patře, to je už mimořádný nápor na mozkové závity. Těm chytrým napoví mnoho pergamenů ze sedmého patra, těm bezradným pak návod v tomto čísle.

Magie je chlebem a solí všech správných fantasy her. Kdo pro DM nemá magickou tabulku, která je v manuálu, je ztracen. Kouzla se totiž dozvídá z tajemných svitků, které postupně během bloudění nachází. Vykouzlil lze skoro všechno, na co si jenom kdo vzpomene. Je k tomu zapotřebí znát kouzelnou formuli a mít dostatek magické síly - many. Už na začátku se naučíte svítit si kouzelnými čarý v temné jeskyni. Neúčinnější bojové kouzlo se naučíte až v sedmém. Obrovskou ohnivou kouli pak zabijete téměř vše.

S ohromným smyslem pro detail jsou v DM použity rekvizity. Jídlo, kožené měchy na vodu, louče, oblečení, klíče nebo mince bychom mohli nazvat předměty denní potřeby. Měče, palčáky, sekery, štíty, brnění a helmice patří zase bojovníkům. Ninjové by měli mít dostatečnou zásobu hvězd, dyk, šípů a otrávených šipek. A kouzelníci? Jen se nechte překvapit.

Tak to bylo o prvním dílu, a co na vás nachystala FTL společně s Chaosem v pokračování? Snad bych měl prozradit to nejdůležitější, na co jistě zvědavě čekají všichni, kdo DM dohráli. Staré pozice se zkušenými a vyvíčenými hrdiny prvního dílu jdou přehrát do Chaos Strikes Back! Ti hráči, kteří se už starých veteránů zbavili a původní data smazali, nemusejí zoufat. Další 24 Chaosových vězňů je znovu nachystáno je nahradit. Jsou to postavy poměrně silné (300 - 400 zásahových bodů), ale takovou dobrou skupinu jsem měl už v polovině DM.

Chaos Strikes Back je na dvou disketách. Na první je mimořádně pěkně animované demo (ale jen na Amiga

verzi, u ST jsou to jen statické obrázky s textem), potom již zmíněná transformační rutina DM->Chaos a napovědné Oracleum. To je další z "udeleček" FTL. Když se ve dvojce přes nějaký problém nebo netvora nemůžete dostat, oracleum (věštitna) vám poradí. Celé nové bludiště je rozděleno na čtyři části. Tak to najdete část pro bojovníky, kde musíte jít na problémy a především na potvory hrubým násilím, i část pro kouzelníky, kde ani magie bez důkladného rozmyslu nestačí.

V porovnání s předcházejícím dílem se v ovládání mnoho nezměnilo. Tuknutím na myš se můžete pohybovat, otvírat dveře, sbírat věci a odrovnávat obludy. Navíc jsou tu drobná vylepšení. Můžete klepat rukou na zed a tak se lehce přesvědčit, není-li v ní tajný průchod. Hned na začátku hry naleznete kouzelnou listinu, na které uvidíte mapu nejbližšího okolí. Ale my stejně raději mapy uveřejníme. U fontány se nemusí nabírat voda do nádoby, ale je možné se napít přímo. Ovšem nejpříjemnější zjištění je celá galerie nových potvůr. Modří mravenci, panceřovaní červi a ohnivé ještěrky se svým vládcem Chaosem už na vás čekají. L.L.G.

Dungeon Master

FTL 1987
V hlavní roli

Excalibur 4/91		93 %
grafika	2	hudba
nápad	1	zábava

Chaos Strikes Back

FTL 1990
V hlavní roli

Excalibur 4/91		95 %
grafika	1	hudba
nápad	1	zábava



COLORADO

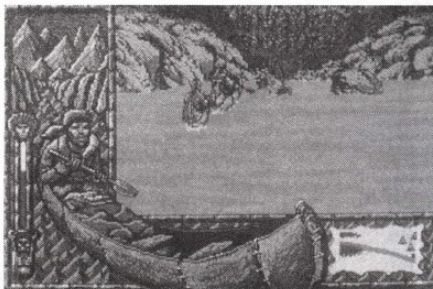
Kdesi na Divokém západě se píše rok 1880. Zálesák O'Brian sjíždí v kanoe divokou řeku. Vtom uslyší zoufalé volání o pomoc. Za okamžik už vidí, jak tři rudoši bijí bezmocného indiána z kmene Cejenů. Odvážný trapper přiráží ke břehu, aby zahnal lotry. Podává se mu to, ale pomoc přišla pozdě. Umirající Cejen jen stěží předá svému zachránci tajemnou mapu pokladu. Potom se odebere do Věčných lovišť. Tak začíná O'Brianův dobrodružný příběh.

Teď je ta správná doba přebrat ovládání starého zálesáka a vypátrat ukrytý poklad. Není to vůbec jednoduché. Vždyť O'Brian může skákat, pokleknout, nabíjet ručnici, pozdvihnout ruku k přátelskému pozdravu, brát a pokládat předměty a samozřejmě také utíkat před nepřítelem. Na spodním okraji obrazovky jsou předvedeny všechny vaše zbraně v celé své kráse. Je tu puška, kterou musíte po každém výstřelu znovu nabíjet, zálesácky nůž a tomahawk. Každou zbraň budete během hry určitě potřebovat, pokud nechcete, aby se sloupec vaší energie nesmrštil velice brzo na nulu. Neboť jak jste již zajisté někdy slyšeli, na Divokém západě je plno rudokožců, banditů a hladových vlků, kteří mají spadeno právě na staré hledače pokladů. A je zcela jisté, že vám pořádně zatopí. Vlcí se často skrývají v hustých křovinách, do kterých nemůžete nahlédnout.

Cesta divočinou je obtížná, ale vyplatí se. Za vaši námahu uvidíte především velké množství pěkné grafiky v 3 D. Jediné co ve hře Colorado plyne je animace, ale i ta by ještě mohla být více dynamická a působivější. Zvuky jsou, abych pravdu řekl, dosti ubohé. Pro pořádnou hru nestačí, když úvodní melodie je dobrá, jestliže ostatní zvukové efekty nejsou k poslouhání. Od hráče vyžaduje Colorado jednak zručnost při zacházení s joystickem (například při útoku banditů), jednak pečlivé plánování postupu při sbírání a používání nalezených předmětů. Někdy se mi zdá hra nepřiměřeně obtížná. Kupříkladu v jednom místě hry klečící indián střílí šipou proti postupujícímu nepříteli a O'Brian právě tady dostane do těla jednu střelu, hned jak "vleze" na obrazovku! Nepříjemná je také nepřesná a nepoctivá animace zálesáka, která nám může nadělat mnoho starostí. Při sebenepatrnějším špatném pohybu se tak navždy zanoríte do vln ledové řeky.

A ještě poslední výtka. Místo přepínání jednotlivých pevných obrazovek by byl určitě příjemnější pořádný scrolling. Navzdory těmto "mouchám" je Colorado zábavná hra s tradiční a oblíbenou tematikou: Ušlechtilý dobrodruh - starý trapper na Divokém západě, poklad, indiáni a bandité. Všechno na jedné disketě s pěknými akčními sekvencemi (jako například velmi dynamický sjezd prudké řeky v kanoe), kterými se nešetří. Zvláštností hry je občasný automatický zápis stavu hry na disk. Tak je možné po odpočinku začít opět na stejném místě, což se někdy hodí. HOWGH -

mCh-



8

16

Colorado

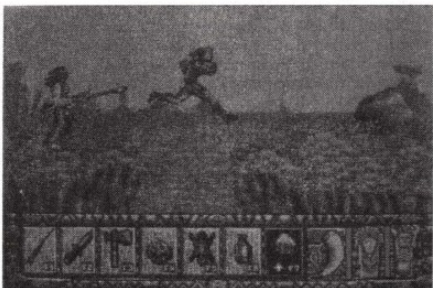
Silmarils - Gameworld 1990
Akční - Adventure

Excalibur 4/91

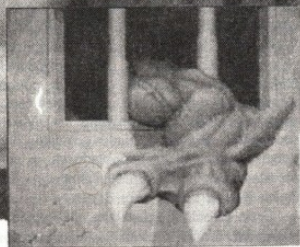
38 %

grafika 3 4 hudba

nápad 3 4 zábava



CORPORATION



**Tajný agent
se ve 21.století pouští sám
do boje s gigantickou firmou, která
hospodářsky ovládá 142 zemí na 5 kontinentech!**

Během jednoho desetiletí se U.C.C. - Universal Cybernetics Corporation, společnost s ručením omezeným vyhrabala ze svých finančních potíží jednoduše tím, že postupně vyházela z práce všechny zaměstnance a nahradila je vlastními roboty. Skutečnou velmocí se stala tak, že svou hospodářskou politiku přenesla i na ostatní světové firmy. Pod heslem "Omezte své výdaje na minimum, kupte si našeho robota!" se z malé firmičky stal světový nadnárodní kolos. Těm se snad mohl poměřovat jen s podobnou ekonomickou veselilou zaniklou v minulém století, s bajnou RVHP.

Celé tohle snažení U.C.C. však mělo jednu malou chybičku. Vypukla

celosvětová nezaměstnanost. Kdy by se však o to staral, když za něj dře nějaký plechový kamarád? Zatímco si prakticky každý užíval svého volného času, obrátilo se na firmu Corporation několik anonymních zákazníků z Východu se žádostí o speciální serii robotů. To by samo o sobě nebylo tak znepokojující, ale když oni ti Asiáti chtěli roztomilý, pěkný a přítulný stroj na vraždění. Zákazník je, jak zatím není u nás známo, králem. A když rozhoduje megadolary plnými hrstmi, tak se do toho odborníci z U.C.C. dali.

Experimenty si vyžádaly manipulaci s lidskými geny. Protože to bylo ilegální, pracovalo se v přísném utajení. Pro výzkum a vývoj vraždicích masin

byla vybudována tajná laboratoř s důmyslnou ochranou. O prvních úspěších se nic netušící světová veřejnost dozvěděla až tehdy, když se jedna z kreatur U.C.C. vydala do londýnských ulic ochutnávat chodce.

Ted' je Celoevropská vláda v bryndě. Na jedné straně nemůže U.C.C. tvrdě potrestat vzhledem k jejímu výsadnímu postavení na světových trzích robotů, na druhé straně to však tehle firmě nemůže jen tak lehece projít. Kdyby tak evropské vládní orgány měly k dispozici důkazy o nekalých genetických hrátkách! Pak by mohly nálehat na zastavení ilegálních výzkumů, zavřít tajnou továrnu a převzít řízení firmy do vlastních rukou.

Ve hře je už mnoho peněz, proto se Informační evropská služba obrátila na toho nejpovolnějšího, na tebe. Chce opatřit důkazy o manipulaci s lidskými geny, nejlépe nějaká embrya z tajné továrny!

Tak to jsou nejdůležitější vstupní údaje pro toho, kdo se chce pustit do bloudění po rozlehlém podzemním komplexu. Celá hra je na dvou disketách (asi 1,4 Mb). Na první je vstupní sekvence, na druhé je samotná hra. Pro nebezpečnou cestu se můžeme vtělit do jedné ze šesti rozdílných postav. Dva muži, dvě ženy a dva androidi jsou připraveni stát se vašim nástrojem i společníkem při výpravě po šestnácti patrech laboratoře.

Je nad slunce jasnější, že na prvotním výběru hrozne záleži. Všechny postavy mají kladné i záporné stránky, jinou vytrvalost, inteligenci či obratnost. Androidi sice vládnou koňskou silou, zato s obratností a duchovní mocí (psionics) je to slabší. Jak to totiž v neobvyklých sci-fi historkách bývá, ke slovu se dostanou nejen superzbraně, ale i kouzelná zařízení. Ale pozor, aby lidské postavy dokázaly levitovat, nebo se silou vůle vyléčit, musí požit nejprve nějakou tu drogu či dobře namíchaný lomečvák. A když najdete čelenku a správně ji použijete, je o magický zdroj postarano.

Často to jde ale i bez magie. Není lepší pěkná střílná ruční zbraň? Nebo taková malá, lehká bomba? Ovšem na nebezpečnou cestu továrnou nezaškodí vzít si i lékárníčku a ochranný oděv. V Corporation si můžeme vybrat ze čtyř modelů, které se liší cenou, vahou i vlastnostmi. Když už vic neuneseme nebo nám dojdou při výběru peníze, je nejvyšší čas vrhnout se přímo do akce...

Procitl jsem v malém nákladovém výtahu, kterým můžu cestovat po patrech továrny. Když jsem se kolem sebe rozhledl (pomocí ikony oka), objevil jsem ovládání výtahu. Pak jsem ťukl na ikonu ruky (používání a sbírání) a dostal jsem ovládání výtahu do "parády". Bohužel, mám povolení jen ke vstupu do pátého patra. Ne, tady už asi nic nenajdu, vzhůru do bludiště! Pohybují se pomocí řídicího pole uprostřed. Zpočátku si na to musím zvyknout, ale po několika krocích už to jde.

Jakmile jsem se vypočetl z kabiny výtahu, už na mne kouká zvědavě oko kamery. Prask, dobře měřenou ranou z pistole jsem z kamery udelal jen hromádku šrotu. Ale zrádné objektivky nejsou jediným zlem, které mě bude na cestě obtěžovat. Jsou tu také podlahové desky citlivé na sebemenší tlak nebo infračervené paprsky. Nebezpečným deskám se snadno vyhnu a na paprsky zase platí brýle - zesilovač zraku. Ovšem ani infravidení mi moc nepomůže proti ohromné přišere, která mi znenadání zkrátila cestu. Pomocí nitkového kříže pečlivě zaměřuji pistolí, tisknu levé tlačítko na myši a nic. Ani další výstřely zblízka neučinkují. Proč se to monstrum stále nehybe? A hledím z přišery se vyklube jenom holografická projekce, kterou můžu klidně projít! O kousek dál potkávám plechového robota se kterým to už není tak jednoduché. Řídím se ale osvědčenou radou - často si nahraťm pozici na disketu.

Sami se přesvědčíte, že se tahle hra bude dobře vyjímát mezi takovými milníky softwarové historie, jakým je "Bard's Tale" a "Dungeon Master". Celkem dobře se Corporation ovládá, jen kdyby nebylo toho častého nahrávání dalších částí hry a nešikovné

procedury Load/Save. Někoho nadchne i vektorová grafika (viz obrázek robota), která je rychlá a plynulá. K tomu všemu si přičítěte uchvacující hudbu v úvodním demu a náladové zvukové efekty během hry.

Na závěr se ještě pokusím vám pomoci v používání psychoenergie. Tato důležitá vlastnost je popsána jenom v originálním manuálu ke hře a ještě málo srozumitelně. Využívá psionics energie nemůžeme u androidů. Na levé ikoně postavy klikneme myši na hlavě (ukazatelí poškození) a v pravé púlce se objeví menu s ukazatelem momentální energie. V horní části jsou tři přivřené oči - ovladače magické síly. Všechny formulky se skládají z několika prvků na podobném principu jako v Dungeon Master. Na ikony očí můžeme nekolikrát ťuknout myši s tímto výsledkem:

První oko - síla psionics: 1 - slabá, 2 - střední, 3 - silná.

Druhé oko - efekt: 1 - kladný (nedestruktivní), 2 - ničivý.

Třetí oko - působení: 1 - na sebe, 2 - kolem sebe, 3 - do dálky.

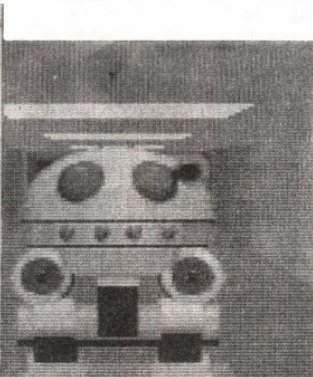
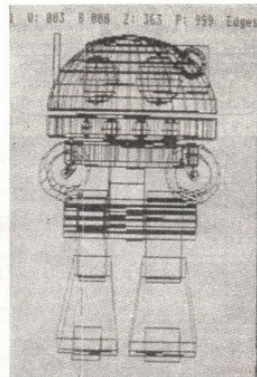
Když máme kouzlo nastaveno, vyvoláme je pomocí dolní šipky. Tak do práce, agente!

L.L.G.

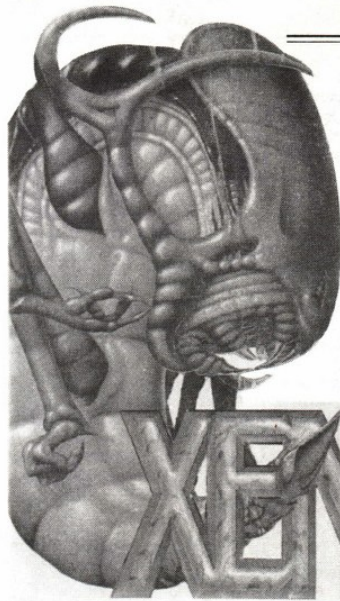


Corporation 16
Core Design 1990
V hlavní roli

Excalibur 4/91		72 %
grafika	2	hudba
nápad	2	zábava



K obrázku: Takhle vypadá jeden ze zabíjaků přímo ve hře. Vedle je jeho trojrozměrný náčrt. Tak progra mátoři navrhovali každé monstrum i každý předmět v 3D grafice. U robotů jim to klaplo, ale navrhováním nábytku by se asi neuživil. Kreslo vypadá příšerně.



ve kterých nosíte nejčastěji používané předměty, velký uložný batoh pro ostatní méně potřebné věci a několik barevných ukazatelů momentálního stavu (zleva: zdraví, vydrž, hlad, žízeň a stupeň radioaktivního zamoření). Celá hra se kompletně ovládá myši. Oproti kouzlům z fantasy her jsou zde lasery, zvukové granáty, baterie či disky. Místo dračího masa se živíme hamburgery a rybami konzervami, zapijeme to káfe nebo pepsi-colou. Ovšem potvory jsou zde také nebezpečné a zákeřné. Odporný Vettelec z Xenomorphu si nezadá s tlustým červem z Chaosovy jeskyně.

obávat o zdraví drajvu. Přitom se rozsvítí všechny kontrolky a zvukový výstup také dostává co proto. Pryč ochrana proti pirátům! Pche!

Úplnou nestydatostí jsou však orgie při výměně disket, kterými Pandora svého zakazníka záměrně zatěžuje. (Je to jasně vytištěno v manuálu). Bez druhého drajvu se z téhle hry stává karetní pasians s disketami!

Když si ale odmyslíme všechny tyhle volovinky, může se nám Xenomorph docela líbit. K vyřešení úkolů bude zapotřebí dobrá orientace v prostoru, trpělivost a příslušná porce logiky. Kdo by se nechtěl patlat s mapami

Byl jste jako kapitán omšeleho vesmírného nákladáku "Mombassa Oak" vyslán k Siriu B. Vaším úkolem je přivést potraviny, léky a důlní stroje pro kolonii horníků, která má asi 200 obyvatel, netrpělivě očekávajících váš přilet. Let k Siriu trval dva roky a strávil jste je v podchlazené posteli. Z ledového sladkého spánku vás na konci cesty vytrhne počítač. POPLACH! S poškozenou lodí a s posledním zbytkem energie míříte k jedné z důlních stanic. Kolonie ale na veškeré pokusy o kontakt neodpovídá. Okolí vypadá děsivě a opuštěně. Tak začíná vaše dobrodružství...

Horníci se totiž zahrabali trochu hlouběji než měli a z hlubin planety vytáhli na světlo něco krajně nebezpečného a žravého. Kdo by tu chtěl hledat nějakou podobnost s filmem "Aliens", je na správné stopě.

Jestě omámen z hybernace, oděn jen v Adamově rouše a s plastikovou kartou v jeho kapse se nesměle pouštíte na obhlídku lodi. Jeden pohled na palubní počítač stačí. Polovina elektroniky je v háji. V horní části lodi naleznete skafandr a osobní lékařskou kartu. Pak už zbývá jen obout si boty a nasadit helmu, sebrat nějakou tu konzervu a pít, ozbrojit se laserovou pistolí a vyrazit do akce.

Programátoři z Pandory si tedy námet vypůjčili z filmu a ovládání zase z Dungeon Master: Dvě prázdné ruce,

K typu hry "v hlavní roli", kterou vymyslela FTL (D.Master, Chaos) přidala Pandora řadu vylepšení. Když se začneme "šfoulat" v batohu, abychom si mezi nalezennými předměty udělali trochu pořádek, přehodí se hlavní 3D scéna do rámečku vlevo nahoře. Tam nám zůstává možnost stále kontroly bezprostředního okolí a nemůžeme nic přeskápat. V malém okénku můžete i sbírat předměty či bojovat.

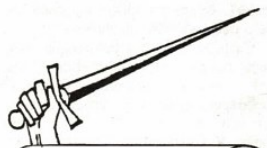
Xenomorph však není bez nedostatků. Mné nejvíce vadí, že se postava kapitána nevyvíjí, jak se na hru, kde hraji hlavní roli sluší a patří. Vždyť přeci každou úspěšnou akci by měla růst má zkušenost, s lepším oblekem odolnost atd.

Trojrozměrný svět Xenomorphu je vytvořen ve velmi jemné barevné grafice, pro každou úroveň je zvolen jiný styl. I na velkou vzdálenost rozeznáme dveře, předměty i nestvůry. S hudbou a zvuky je to slabší.

Hra je podbarvena digitální hudbou, ale vesmírná vyprava přeci není žádné disko! Těch pár realistických zvuků, jako syčící střely nebo skřeky nepřátel mnoho nezachraňují.

Ted' k nejslabšímu místu Xenomorphu. Sotva zasuneme disketu do počítače, začneme se

jednotlivých úrovních, ten ať si počká na další číslo Excaliburu, kde najde i kompletní návod! L.L.G.



Xenomorph
Pandora 1990
V hlavní roli

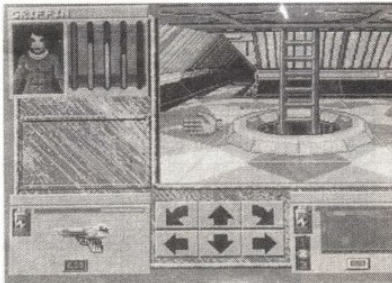
16

Excalibur 4/91

79 %

grafika **1** | **3** hudba

nápad **2** | **2** zábava





Sci-fi příběh hry B.A.T. se odehrává na konci jednadvacátého století, kdy celá Galaxie bude pod vládou Země. O klid a pořádek se ve vesmíru stará tajná organizace "Bureau of Astral Troubleshooters", ve zkratce B.A.T. Každému hráči je už teď jasné, že se bude muset změnit v jednoho z nejdrsnějších chlapíků v celé Galaxii. Rozhodně si jako agent B.A.T. nebudete stěžovat na nedostatek práce. Právě teď si dva zvláště nebezpeční zločinci zasedli na planetu Selenia. Vydírají celé Společenství planet hrozbou, že proti pokojným a nic netušícím Seleniánům použijí bakteriologické zbraně. Požadují bezpodmínečnou evakuaci selenské soustavy, protože se chtějí stát jedinými pány dolů na planetě. Těži se tam Kheel, nesmírně dráha surovina, používají jako pohon pro rakety.

Během hry vám přibude ještě spoustu supertajných posláních, ale nejdříve si musíte dotvořit charakter svého hrdiny. Znamená to pečlivě rozdělit 78 bodů na sílu, inteligenci, charisma, intuici, vitalitu a myšlení. Po volbě vám na přání počítač ukáže krivku výkonu pro různé činnosti, jako je šplh, loupení, boj, běh, zbraně a pod. Kromě toho si nezapomeňte vybrat osobní zbraň. Potom už nezbyvá než si uložit supermana na disketu, odkud se pak prostřednictvím tlačítka myši vynorí do reálného počítačového života.

Svobodě jednání v B.A.T. nejsou kladeny žádné meze, můžete sbírat a používat předměty, hovořit s lidmi i roboty, pozorovat, prohledávat, nakupovat, spát a mnoho jiného. Navíc máte v levé paži zabudovaný osobní počítač. Ten vás dokáže varovat před nebezpečím nebo vám poslouží jako dokonalý překladatel. K tomu ale implantovaná bednička potřebuje být živěna vlastní, nepřítliš komplikovanou programátorskou řečí. Abyste se moc nenudili, musíte stále sledovat svůj zdravotní stav. Kdo o své zdraví a jídlo nebude dbát, ten si moc nezahraje...

Zacházení s hrou je stejně komplikované jako její obsah a průběh. Stále se vynořují nová menu a ikony. Bez důkladného studia manuálu jste beznadějně ztraceni. Hra rozhodně není pro nováčky v oblasti adventure, ale když se do ní "zažerete", vložená námaha se vyplatí. Na Amiga Show v Kolíně nad Rýnem jsem z B.A.T. viděl patnáctiminutové demo, které se promítalo na celoplošné obrazovce. Přiznám se, že jsem nestačil kulit oči. Jeden barevný obrázek strídá druhý, hrou se prolínaly akční sekvence (jako třeba let v malém kosmickém klužáku) s výtečnou hudbou. Celá grafika a její jednotlivé scény jsou vytvořeny v jakémsi comics-stylu, kdy nově vyobrazky překryje předchozí.

Ač se považuji za odborníka, "zamrzl" jsem už ve druhé úrovni. Něco jsem přeci stihl: Došel jsem si na záchod (v B.A.T. ne v redakci!), kde jsem dostal kufrík od jiného agenta. Abych mohl na Selenii pracovat, musel jsem si pozemské peníze vyměnit za místní měnu. Pak už jsem si v automatech klidně nakoupil stříbro do laserovky a nějaký ten zvanec do úst. A když jsem se ho chystal sníst... ano, smrt zavinil tajemný M.L., který má prsty ve všem (tentokrát už v redakci, ne v B.A.T!).

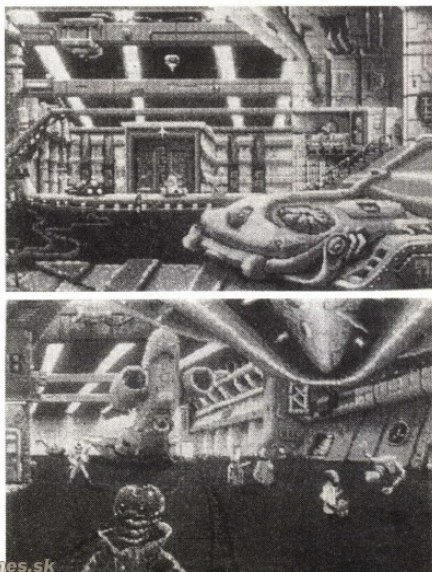
L.L.G.

Kdo teď napíše návod místo mne? Rádi je uveřejníme v rubrice "Jak dál?".

B.A.T.
Ubi Soft 1990
Adventure - V hlavní roli

Excalibur 4/91 82 %

grafika	1	1	hudba
nápad	3	2	zábava



OBITU US OBITUS BITUS OBITUS OBITU US OBITUS OBITU

Firma Psygnosis z Anglie se snaží proniknout do všech oblastí počítačové zábavy? První reklamy na hru Obitus se začaly objevovat v západních časopisech už na začátku minulého roku. Ohromné bombastické, tak jak je tato firma zvyklá uvádět své novinky. "Nejlepší hra v hlavní roli!" "Obitus se přinejmenším vyrovná legendárnímu Dungeon Master!" Tyhle slogany a mnoho dalších se na vás z anglických časopisů řítily společně s nestvůrnou sovou s ostrými paráty.

Je jasné, že jsme na to dílko byli hodně zvědaví. Po úvodním demu, ve kterém se ozývají zvuky až nápadně shodné s hrou Beast II, se ocitnete v roli ztroskotance v čase. Musíte se ze středověkého "Middlemere" dostat zpět do dvacátého století. Čtyři vládaři fantaskní země mají vždy jednu z částí záhadného stroje času. Proto se mu-

síte probíjet do paláců a potřebné díly získat. Obitus je kombinací 3D bludišť (typ Dungeon Master) s 2D bojovkami (Beast). Celé ovládání hry řídíme pomocí myši a dolního menu. Když v temném lese nebo v jeskyním labyrintu potkáme nějakou postavu, lze ji "natuknout" myši přímo na animačním okně. Dozvíme se tak co si myslí, kolik má síly nebo majetku. S někým můžeme obchodovat, s jiným zase pouze komunikovat či bojovat. Abychom se dostali z lesa do nejbližšího hradu, musíme prohodit dvourozměrnou akční částí. Tam také každý ztrácí většinu své životní energie, protože putování od zámku k zámku se jenom hemží nepřáteli. Také v zámcích bloumáme dvourozměrnými komnatami, pro změnu prospikovanými kostlivci.

A můj celkový dojem?



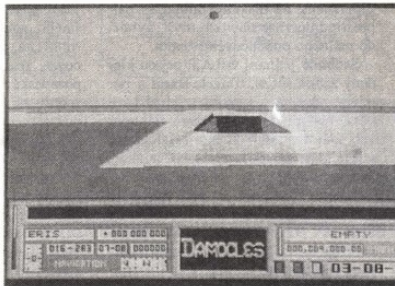
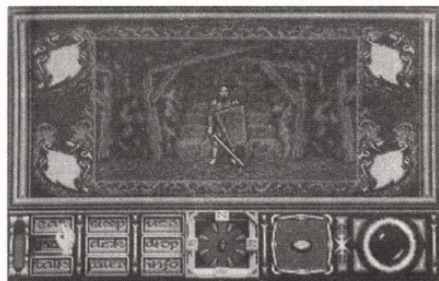
Obitus 16
Psygnosis 1990
Akční - Ve vlastní roli

Excalibur 4/91 45 %

grafika	1	4	hudba
nápad	4	3	zábava

Technicky nelze mít ke hře žádné výhrady. Protože páni programátoři od Psygnosis své práci rozumějí, je Obitus po grafické stránce nadprůměrný. 3D grafika je rychlá a pestrá, akční části se parallaxně odvíjejí bez jakéhokoliv trhání. V tom reklama nelhala. Ovšem s nápadem a ideou je to zlé. Logické uvažování vůbec nemusíte používat, hra se za chvíli stejně zvrtné jen na zabíjení a bezcílné blouzení po ohromných, avšak prázdných bludištích. Čeká tu na vás také několik úplně slepých 2D částí, ze kterých se nedostanete prostě nikam. Hru doporučuji jen naprostým začátečnickům: her "v hlavní roli", protože těm zkušenějším připadne Obitus po půlhodině zcela stupidní!

L.L.G.



Pro ty, kteří už Damocles dohráli, Novagen připravila další datové disky. První už je v prodeji, na druhý se zatím čeká.

DAMOCLES

Kosmická výprava se vrací z daleké a dlouhé výpravy domů. Svoji planetu však nachází prázdnou, opuštěnou. Co se stalo? Musela být narychlo evakuována, protože ji hrozí srážka s kometou DAMOCLES. Nebezpečnou vlasatci už teď vidíte na obloze jako malý proužek. Jako bájný Damoclův meč zvěstuje neodvratnou zkázu. Srážka je nevyhnutelná, přesně za 3 hodiny, 10 minut a 11 sekund se vaše rodna hrouda změní v peklo.

Co teď, když v kosmickém korábu už není ani kapka paliva? Něko z posádky se začal modlit, ostatní se šli někam zpět do nůt. A vy? Někake řešení přeci musí existovat.

To je úvodní stručná story další hry od firmy Novagen. Plně tři roky uplynuly od doby, kdy se její programátoři proslavili podobným příběhem Mercenary a jeho pokračováním Escape from Targ (Útěk z Targu). Děj obou her je umístěn na vzdálené planetě do trojrozměrného vektorového světa.

Z podobného principu těží i Damocles. Oproti svým starším před-

chůdcům obsahuje řadu vylepšení, z nichž tím nejpodstatnějším je lepší ovládání a hodnotovější trojrozměrné prostředí.

Ve smyšlené počítačové krajině se můžeme volně pohybovat, vcházet do budov, jezdit vytahem po patrech a všude čenichat. Protože evakuace planety probíhala narychlo, nechali její obyvatelé všude plno zbytečných, ale i potřebných předmětů. Ty musíme na vhodných místech a ve správnou chvíli využít. Někte se dá i něco prodat (nevím sice komu, ale možná tam nějaký sebevrah zůstal) a tak sehnat peníze do automatů.

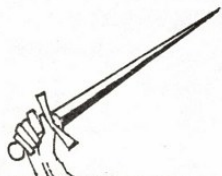
Abyste se po rozlehlých městech neplochočili pěšky, můžete si zaježdit autem. Pak asi také najdete malé kosmické kluzáky, se kterým se dá zaletět i na návštěvu na jinou planetu. Na rozdíl od Mercenary je Damocles mnohokrát rozlehlejší. Na vaše pečlivé prozkoumání tu čeká devět planet a devatenáct měsíců.

Musíme také něco prozradit do začátku. Kometu lze zastavit pouze jejím rozmetáním na atomy. A- bombu sice najdete, ale kde vzít rozbůšku? Tu tvůrce bomb, zneuznalý profesor

Hanssen, pečlivě zašantročil. Vaše první cesta musí tedy vést do profesorovy laboratoře. Tam si prohlédnete jeho poznámky. Zjistíte, že vědec rozebral detonátor na čtyři části a rozeslal je poštou na náhodná místa celého planetárního systému Gamma. Hned vás jistě napadne zaskočit si na poštovní úřad. Najdete tam ale další stopy?

Jak dopadlo hodnocení hry v redakci? Dlouhá doba, co Novagen mlčeli, se vyplatila. Damocles je téměř bezchybný sci-fi příběh, který vás přímo vtáhne do napínavého děje. I technické provedení Damocla přináší mnoho nových prvků. Přibýly barvy, stěny jsou konečně neprůhledné a i vektorová grafika je o poznání rychlejší. Námět je vypůjčený a smontovaný z mnoha sci-fi povídek, něco si Novagen okopírovala ze svých předcházejících her. Také ale "vykradla" jinou počítačovou hru - Starglider II. Trebaže myšlenka hry není zcela originální, nebudete se při potulování Gamma systémem nudit. Kdo by nechtěl vidět znovu vycházet slunce nad svou rodnou planetou?

L.L.G.



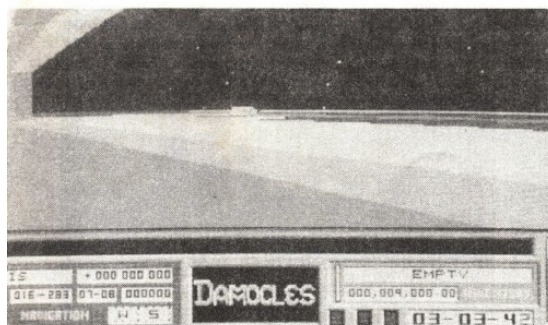
16

8

Damocles
Novagen 1990
Adventure

Excalibur 4/91 75 %

grafika	2	2	hudba
nápad	2	2	záhady



Neuromancer

Stejnomyšně sci-fi román se před lety stal bestsellerem. Hra pro osmibity už má rovněž zašedlá data. Na šestnáctky přicházejí kybernetičtí pankáči pozdě, ale mocně!

Duchovním otcem Neuromancera je americký spisovatel sci-fi William Gibson. Jeho trilogie "Cyberpunk" se právem zařadila mezi takové šágy, jako je Nadace od I. Asimova nebo Duna od F. Herberta. Celé Gibsonovo dílo se svazky Neuromancer, Biochips a Mona Lisa Overdrive lze každému sci-fi fandovi jenom doporučit. Autor tu vytvořil zvláštní, přetechizovaný svět nedaleké budoucnosti. V ni už lidstvo nemá žádné materiální potíže, zato celý svět až do posledního koutku a vyklenku kontrolují všemocné koncerny a nadnárodní monopoly. Společnost se honí jen za nejnovějšími drogami a rychlým zapomením. Poslední volný prostor poskytuje "Matrix". Je to datová síť, která svými hustými spoji obepíná celý dostupný svět. Poslední hrdinové této epochy vývoje lidstva, "konzoloví kovbojové", se do sítě vlamují a přeměnění v data po ni putují. Hledají v těchto umělých elektronických krajínách slaba místa systému. Jen tady se odehrává skutečný

život hodný novodobých romantiků. Svět mimo počítače se totiž změnil jen na šedé zdi bez volných prostor.

Doufejme, že se brzy dočkáme českého vydání tohoto obrazu fantaskního světa. Kdo je opravdu nedočkavý, ten si může roli kybernetického pankáče zahrát ihned na počítači. Představa, že se vydáme do Gibsonova Cyberprostoru je velice svůdná. Hráč vklouzne do role "vlamovače" a protože jde o dobrodružnou hru, už na začátku se dostane do potíží...

Náš hrdina je totálně na dně. Mezi jeho známými dochází k nevysvětlitelným úmrtím. Ze všeho nejhorší je však ztráta balíčku karet. Ty bezpodmínečně potřebuje k navázání kontaktu s kybernetickým prostorem. Nezbyva, než se vydat na cestu reálným světem, do přetechizovaného města Chiba City.

V Neuromanceru se setkáte s ledasčím. S duchovním řádem, jehož kněží se modlí ke starým legedárním hrám, nebo i s nákupními lidských orgánů. Narazíte na tvrdou policii i na povětrná děvčata. Musíte se snažit sehnat peníze, vstupní hesla a také nějaký ten hardware a software, prostě všechny věci potřebné k přežití. Předpokládám, že programátoři měli největší práci s tím, jak změkčit velice krutou až sadistickou



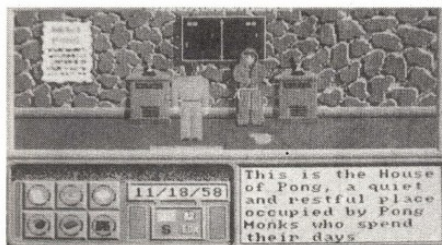
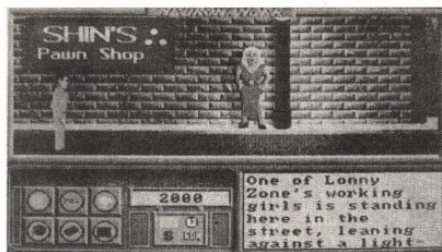
Neuromancer
Interplay - EOA 1987/89
Adventure

Excalibur 4/91	86 %
grafika 1	3 hudba
nápad 1	2 zábava

16

8

kou románovou předlohu. Všechna čest, svou práci odvedli perfektně. Celá atmosféra Chiba City vypadá hodnověrně, ve hře je řada zlomů a nadmíru postav přesně odpovídajících knize. Konverzace s nimi provádíme tzv. multi-vyběrem. Počítač nám dá vybrat z několika variant vět. Někomu se to může zdát snadné, ale pozor! Stačí chybné slovo a je tu nepřítele na celý život! Celou hru ovládáme výhradně myši (kromě vkládání hesel a textu), pro zvláště rychlá přechzení z obrazu do obrazu se používají kurzorová tlačítka. Původně byl Neuromancer napsán pro osmibity, ale Interplays si dali na převodu pro větší počítače hodně záležet. Obrázky jsou pastvou pro oči, také animace postav je plynulá. Snad jen si trochu povzdychnete nad zvukovým doprovodem, který údajně obstarala punková skupina Devo. Osobně mohu Neuromancera doporučit všem "crakerským" dobrodruhům, avšak začátečníci budí varování! Na tehle hře si již vylamali zuby nejeden expert! L.L.G.



Mnozí lidé v Československu si počítačové hry spojují výlučně s působením západních firem. Abychom čtenáře přesvědčili, že také mezi námi jsou počítačové kouzelníci, požádali jsme o rozhovor pražského hudebníka a programátora Františka Fuku.

F U X O F T

aneb Čáry, máry - Fuka

- Františku, kdy ses poprvé seznámil s počítačem?

Nejdříve jsem "programoval" na papírovém počítači vystříženém z časopisu ABC. Ale to se asi nepočítá, takže až ZX80 (předchůdce ZX81) se kterým jsem dělal ve Stanici mladých techniků, když mi bylo asi dvanáct let.

- Jaké počítače jsi kdy měl doma?

Nejdříve mi byl zapůjčen jeden z prvních exemplářů počítače PMD, abych pro něj udělal nějaké hry. Udělal jsem asi 10 her, za které jsem dodnes nedostal ani korunu. "Klasičky" hry na PMD, jako bombardér nebo husenka (Wurmi) jsou původně ode mne, i když už jsem je viděl v desítkách verzí, každé s jiným jménem autora. První skutečně vlastní počítač jsem dostal od strýčka těsně poté, co emigroval do USA. Byl to VIC 20. Měl tři a půl KB paměti, obrazovku 23 řádek krát 22 sloupců (opravdu!), procesor 6502, americkou televizní normu a fungoval na 120 voltů. Během dvou let jsem pro něj udělal přes 200 her, např. i Flight simulator (ovšem bez grafiky) nebo Penetratora. Potom jsem si pořídil gumové Spectrum, později Spectrum 128 a koncem roku 1990 Amigu 500. Také jsem měl nějakou dobu doma SAM Coupé, pro který jsem předělával hudební editor a předělával hru SHANGHAI.

- Proč sis pořídil právě Amigu?

Na Amigu jsem si dělal zálupek už delší dobu, protože je lepší než ST ve dvou důležitých oblastech: ze zvuku a v rychlosti (díky Blitteru). Až teď ale došlo k tomu, že existují lidé, kteří s Amigou něco dovedou a mají k ní potřebnou dokumentaci. Když mi tedy

byla nabídnuta Amiga za slušnou cenu, koupil jsem si ji s tím, že nebudu jen pasivním uživatelem.

- Jsi jeden z nejuznávanějších tvůrců českých her. Jak tě tento titul těší?

Copak titul, ten mě těší, má to ale stinnou stránku v tom, že mi někdy krát denně volají zcela neznámí lidé (kupodivu převážně ze Slovenska) a mají na mě otázky stylu: "pán Fuka, ako sa dostanem cez tretí level vo hre Mutant Vibrators?".

- Kolik jsi napsal her a o které si myslíš, že je nejzdařilejší?

Jak už jsem řekl, bylo to přes 200 her na VIC 20 asi 10 na PMD a 10 her pro Spectrum:

BOXING
POKLAD 2
INDIANA JONES
BOWLING 2000
PODRAZ 3
KABOOM
INDIANA JONES 2
F.I.R.E.
INDIANA JONES 3
TETRIS 2.

Nejvíce práce jsem si dal s F.I.R.E., která potom nezbudila přílišný zájem, což potvrzuje mou teorii, že nemá smysl aby Čech či Slovák dělal akční hry. Myslim, že se mi docela podařilo TETRIS 2, který je jednoduchý (hlavní program má asi 4 KB). Sám jsem ho dost hrával a na Amize mi chybí (že bych si ho znovu napsal?). Z logických her jsem samozřejmě nejvíce pyšný na poslední (t.j. JONES 3). I když se mi do ní nevešlo všechno to, co jsem chtěl, má podle mne správnou míru legrace i obtížnosti. Jones 1 byl totiž příliš obtížný, kdežto Jones 2 příliš jednoduchý (i když mi stále volá velké množství lidí, co

asi může znamenat tajemný nápis před budíčkem "ZZISIV").

- Budeš ještě někdy něco psát pro ZX Spectrum?

Nechci zklamát Spectristy, ale silně pochybuji.

- Kdy od tebe můžeme očekávat nějakou dobrou hru na Amigu?

V současné době mám rozdělanou textovku, která by měla být téměř bez grafiky, ale skutečně rozsáhlá a s inteligentními postavami. Nerad bych se o tom ale šířil, protože je docela dobře možné, že se na ni vykašlu a udělám něco úplně jiného, originálnějšího. Například simulátor mučnický Smolů. Spolu s geniálním přítelem Milanem Votavou jsme také přemýšleli o akční hře, jejíž hrdina Arnold Blackendecker by měl místo všech koncetin motorové pily, takže by se při chůzi automaticky prořezával do nižších pater. Hra by se jmenovala Brutal Recall a výtěžek z prodeje by šel na konto dětské onkologie... No nic.

- Co to je Zlatý trojuhebník? Jak se díváš na jeho další činnost?

Byla to spíš taková symbolická záležitost. S Tomášem Rylkem (T.R.C.) a Mirkem Fidlerem (CYBEXLAB) jsme si vždycky vypomáhali bez ohledu na to, jestli jsme spolu v nějaké firmě. V současné době to celé nějak usnulo, protože oba mají Atari ST. Přesto ještě z piety píšeme do svých programů: "ten a ten OF GOLDEN TRIANGLE". Tomáš ale snad vytvoří monitor/disassembler pro Atari a já budu dělat verzi pro Amigu. Takže pokud znáte V.A.S.T. ze Spectra, vite, že se máte na co těšit! Ale samozřejmě je možné, že z projektu sejde.

- Jaký typ her se ti nejvíce líbí?

To se nedá takhle říct, u každého typu her se najde alespoň jedna, která se mi líbí.

- Kdybys měl strávit dva roky na opuštěném ostrově, jakých pět her by sis tam vzal? A jaká hra se ti líbí vůbec nejvíce?

Asi by to byly:

EMERALD MINE
DUNGEON MASTER
PUMPERMONGER
RAINBOW ISLANDS
TURRICAN 2.

Jinak se mi velice líbí logické hry Lucasfilmu jako Zak McKracken a Indiana Jones, ale ty bych si s sebou nebral na opuštěný ostrov, protože už

jsem je dohrál. Vůbec nejvic se mi asi v současnosti líbí POWERMONGER, i když by podle mě mohl být trochu rychlejší, kdyby autoři plně využili toho, co Amiga umí.

- Slyšel jsem své hudební programy na Sinclair - FX sound I-IV. Prý skladby píšes rovnou v datech bez jakéhokoliv editoru. Jak to můžeš zvládnout? Kde bereš nápady?

Hudbu skutečně píšu přímo v datech a abych se přiznal, docela mi to vyhovuje i teď, když mám spoustu hudebních editorů a MIDI. Nápady beru buď z vlastní hlavy (navštěvoval jsem nějakou dobu LSU, ale co se týče komponování jsem samouk) nebo adaptuji cizí díla. Mimochodem, za nejlepšího počítačového hudebníka všech dob považují i dnes Roba Hubbarda na C64.

- Jaké jsou tvoje další záliby?
Filmy, hudba a společenské hry.

- Jakou muziku máš nejraději?
Mám trochu neobvyklou zálibu. Poslouchám totiž skoro výhradně jenom hudbu z filmů (John Williams, Basil Poledouris, Alan Silvestri atd.) naprostá většina ostatní současné hudby mi připadá jednoduchá až primitivní a klasická hudba mi moc nefká (možná jenom Wagner a Liszt). Z filmové hudby se mi líbí "mohutnost" orchestru a jejím poslechem jsem získal spoustu poznatků o instrumentaci, které se mi hodi při vlastním komponování. Z "normálnější" muziky se mi líbí snad jenom skupina Yello a některé starší skladby od J. M. Jarroho,

Vangelise a Alan Parson's Project. Ovšem bezpochyby nejsilnějším kulturním zážitkem poslední doby pro mě byla návštěva koncertu skupiny Svátý Vincent.

- Tvoje nejoblíbenější filmy?

Vzhledem k tomu, že mám v oblíbě černý (velmi černý) humor, jsem vyznavačem filmů u nás téměř neznámé skupiny anglických komiků "Monty Python"

("Proč je ta ryba chlupatá?")

"To je králičí ryba"

"A je vůbec mrtvá?"

"Asi jo, v noci kašlala krev")

a podobných filmů jako "Připoutejte se prosím" nebo "Top Secret". Potom samozřejmě cokoliv od Spielberga nebo Lucase, když pro nic jiného, tak pro jejich absolutní profesionalitu. Mými oblíbenými režiséry jsou také Paul Verhoeven (Flesh and Blood, Robocop, Total Recall) a John McTiernan (Predator, Hunt for Red October, Die Hard), kteří dokáží vytvořit skutečně "totální hrdiny". Kromě "klasiků" jako Connery, Ford a Schwarzenegger jsou mými oblíbenými herci Keifer Sutherland, Dennis Quaid a Steve Martin. Z novějších filmů se mi velice líbil Die Hard 2 - ve chvíli, kdy film pomalu začíná být nudný, přijde šok - ale nebudu tady popisovat děj. Myslím, že naše kinematografie má ještě co dohanět. Jestliže totiž UPF (pardon, LucernaFilm) definuje poměrně konvenční film "Pražákům, těm je hej" jako "hudební magorii", zajímalo by mě, čím je podle ní můj oblíbený film "Rocky Horror Picture Show".

Také nechápu, jak můžou dělat titulků k americkým filmům lidí, jejichž znalost angličtiny je slabší než má (a to jsem se ji učil jenom na gymnáziu). Ale to jsem se nechal trochu unést.

- Jakým směrem se podle tebe budou hry a počítačová zábava vyvíjet do roku 2000? A po něm?

Když si uvědomíme, že asi před deseti lety vznikla Space Invaders, tak můžeme těžko předpokládat, co se bude dít za dalších deset let. Nejbližší léta budou asi patřit "cestovním" videohrám jako Gameboy a Lynx. Mě zítím snad dojde ke zlepšení a především zlevnění systému "virtual reality" (hráč má na hlavě helmu s 3D projektořem, plasticky "vidí" prostředí ve kterém se pohybuje a může manipulovat s okolními objekty, protože jeho pohyby jsou snímány pomocí senzorů ve speciálních rukavicích, případně celém obleku). Myslím, že do roku 2000 budou existovat podobná zařízení v domácím provedení s realistickou grafikou v reálném čase.

- A poslední otázka: Nechtěl bys spolupracovat s časopisem počítačových her Excalibur?

V současné době pravidelně přispívám do herních rubrik ve dvou časopisech (P+C a Amiga Report), takže pravidelná spolupráce s vámi zatím nepřipadá v úvahu, ale možné je všechno (kromě stojky v rohu kulatého pokoje, ha ha).

- Františku Fuko, děkujeme za rozhovor.

Sierra On-line u Data Becker

Také v ČSFR známe německé nakladatelství Data Becker, které vydává odbornou literaturu pro uživatele šestnáctibitových počítačů (Amiga, PC) a rovněž obchoduje se software (Textomat, Datamat, Beckettect). Je to vážená firma, ale i ona vydala v minulém roce tři "neseriozní" tituly - návody ke hrám od Sierry On-Line.

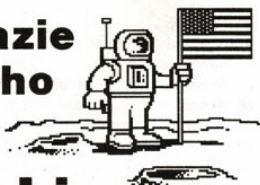


Za 19,80 DM si můžete koupit brožované knihy o sto padesáti stránkách: Die Larry Story (serie o Larrym I-III), Die Space Quest Story (Space Quest I-III) a Die King's Quest Saga (King's Quest I-IV). Najdete v nich podrobné návody, mapky a příkazy pro úspěšné dokončení uvedených her. Také vám poradí třeba i s instalací Sierra her na hard disk. Na konci každého titulu naleznete malý anglicko - německý slovníček. Český čtenář ho ale asi moc nevyužije.

Třebaže knížky vyšly teprve nedávno, jsou dnes vlastně už zastaralé. Vždyť každý z příběhů Sierry má nové pokračování! Psát knihy s návody (a ještě k tomu na hry tak pilné firmy) je sýsifovská práce, vždyť kdo by si koupil nekompletní vydání?

**Data Becker
Merowingerstraße 30
4000 Düsseldorf 1**

Ze země fantazie do nekonečného vesmíru



Sierra On-Line

V minulém čísle jsme uveřejnili první část povídání o americké softwarové firmě Sierra On-Line. Dozvěděli jste se něco o jejich počátcích. Hry ze země Davenporty – King's Quest – uzavíraly předcházející článek. O čem budeme psát teď? Excalibur 5/6 je věnován především sci-fi hram a proto všichni, kdo alespoň trochu znají hry od Sierry, mají už jasno.

Space Quest

Víte, jak to dopadne, když smícheáte umělecký talent, programátorskou obratnost, schopnost vymyslet originální námět a přidáte humor s napětím? Nevznikne vám žádný guláš, ale spíková hra! A když jsou u toho navíc Mark Crowe a Scott Murphy, kteří jsou v celé galaxii známi jako Two Guys from Andromeda (Dva chlápci z A.), je o kasovní trháku postarano.

Mark a Scott pracují společně od roku 1986, kdy spolu s Robertou Williamsovou vytvořili hru Black Cauldron. Scott o tom říká: "Při prvním dílu jsme s Markem začali pomýšlet o další spolupráci na projektu s vesmírnou tematikou. Přitom nás napadla postavička smolařského kosmického popeláče. Dali jsme mu jméno Roger Wilco a protože oba máme stejný smysl pro humor, začala nám práce jít rychle od ruky."

Space Quest II: The Sarien Encounter Setkání se Sarieny

Roger Wilco dostal na vesmírné výzkumné lodi Arcadia špatné placené místo uklízeče. Přestože má americký původ, do práce se moc nehrne, raději chrní v komoře pro koštata. Sarienští útočníci přepadli koráb právě ve chvíli, kdy Roger slastně dřímá. Podari se mu z Arcadie vyvážnout se zdravou kůží? Zmaří plány zloduchů, kteří chtějí využít slunečního generátoru ke svým temným rejdmům? (Recenzi najdete v Excaliburu 0 a návod v č.1)

Mark Crowe k SQ I dodává: "První díl se setkal u lidí s ohromnou odezvou. Největší úspěch jsme sklídili s futuristickým námětem a našim

humorem. Bylo to něco úplně jiného než pohádkový King's Quest."

Space Quest II: Vohaul's Revenge Vohaulova odplata

Namísto toho, aby si Roger užival pohodlného života hrdiny a zachránce lidstva před Sarieny, začal opět pracovat jako metař na zapadlé vesmírné stanici (nebo to bylo všechno jinak?). Ani nás nepřekvapí, že hned v úvodu hry se znovu ocitne v ošemetné situaci. Nejprve se dostane do zajetí slizkého Sludge Vahaula. Zvráceny tlustoch chce zaplavit celý vesmír geneticky zmutovanými pojišťováký, kteří neradi slyší, jak někdo jejich nabídky odmítá.

Rogerovi se podaří uniknout, ale chytl ho Labiónská bestie a chystá si z něho večeři. Ale protože je Roger chlapík všemi mastmi mazaný, opět uteče. Chvilu ještě bloudí po neznámé planetě, aby pak ve strhujícím finale sprovedl ze světa Vahaula i s jeho ďábelským plánem. Nakonec naskočí do malé unikové kapsle a mízí ve vesmíru...

"Už jsme nepočítali, že bychom vytvořili třetí díl Rogera. Není to nic lehkého vymyslet nové prostředí, nové protivníky a příběh, který by stal za to. Dnes už víme, proč George Lucas přestal se svými filmy Star Wars," říká Mark. "Pak však Sierra přišla na svět s novým, vysoce účinným

programem, ve kterém jsme začali všechny hry psát (pozn. o SCI - Sierra Creative Interpretu si povíme příště). Nové grafické a zvukové možnosti jazyka SCI nás pobízely k další práci. Nejvíce se nám ale začalo dařit poté, co s námi začal spolupracovat Bob Siebenberg, který udělal hudbu ke kreslenému filmu Supertramp."

Space Quest III: The Pirates of Postulon Piráti z Postulonu

Když už pomalu začínal v kapsli docházet kyslík, objevil se ohromný popelářský koráb a vycunul raketku i s Rogerem do nákladového prostoru. Tam na zarputilě hráče Sierr čeká zatím nejlepší hr, který se programátorům povedl. Hned vedle kapsle leží na vesmírném vrakovišti "neporazitelný" zrezavělý křižník Enterprise. To je rána pod pás všem příznivcům nekonečného televizního seriálu Startrek. My se tomu moc nezasmějeme, ale zkuste si představit, že by třeba ve 125. dílu Věčky Mají někdo Vilika rozslápl'...

Roger musí z vraků smontovat jednu provozuschopnou raketu. Prostříli se stěnou korábu do vesmíru a hned se dovidá otfesnou novinu: Někdo unesl Dva hochy z Andromedy! Již nikdy nevytvoří další díl hry Space Quest! Chce-li si zajistit dlouhověkost, nezbyvá mu, než oslovit zajatce ze spárů Scumsoftu (Bidáckého softu), pro který mají doživotně smolít trapné 2D arcade hry.

Roger se pustí do hledání svých ztotočených duchovních otců. Využije k tomu navigační a zaměřovací systém nové lodi i všechnu dovednost, kterou získal v předcházejících dílech. Smrt na něj číhá na každém vesmírném rohu, ale Dva chlápci z Andromedy spořádají jenom na něho.



Dnes už majitelé PC mohou na svých VGA monitorech prohnát Rogera počtvrté. Příznivci Amigy a Atari ST si musejí ještě chvíli na SQ IV počkat. Serial ze zahraničních materiálů připravuje L.L.G.

INPUT

DO REDAKCE

OUTPUT

Z REDAKCE

Již měsíc přicházejí Vaše ohlasy na Excalibur. Konečně jsme herní maniačky přiměli odlepit zarudlé oči od monitorů a vzít místo joysticků do ruky pero!

Vaše dopisy by se daly rozdělit na několik hromádek. Ty zásluky, které nás potěší vždy nejvíce, jsou zpravidla nejsilnější. V nich nám posíláte plánky, návody a triky. Všechny rádi postupně uveřejníme. Především Vás prosíme, abyste své příspěvky posílali psané na stroj (nebo vytisknuté v režimu NLQ) a to na A 4 ve standardním formátu t.j. 32 řádek a 64 písmen na řádce. Kdo nám chce ulehčit práci s tiskáním článků do počítače, může zaslat i disketu. Pak ale musí dodržet českou normu Kamenických nebo KOI8. Zasiľte celý příspěvek najednou, nelze postat jen první díl a pak někdy následující (to bychom se ho nemuseli také dočkat). Když si naplánujete napsat něco rozsáhlejšího, poradte se nejprve s námi v redakci. Co kdyby to už někdo napsal před Vámi?!

Avšak pozor, všechny Vaše příspěvky musí být vlastní a původní. V některých případech se nám už stalo, že čtenář prostě ofotil nějaký starší časopis a poslal nám to jako svůj vlastní příspěvek. Dokonce si ani nedal práci s přepisováním! Takovou věc rozhodně otisknout nemůžeme, dokonce ani nesmíme! Porušili bychom tím autorská práva autora i vydavatele. Máme v redakci dvě plně skříňové počítačové literatury a tak pravda o původnosti příspěvku brzy vyjde najevo.

Pak je tu další hromádka dopisů, které nám dělají starosti.

Tady je jeden z nich:

Vážená redakce!

Je mi 12 let, chodím do 6. třídy a mám už jeden rok osmibitový počítač Atari XE. Zasilám vám kazetu. Nahřejte mi tam Lotus Turbo Esprit. Četl jsem o této hře v prvním čísle a hra se mi velice líbí.

Díky M.F.

Takže, milí přátelé, touto cestou nelze! Pirátské kopírování je vlastně krádež a ta je, jak známo, trestná.

Máme ale pro vás dvě dobré rady. Existuje spousta klubů, kde se na kopírování pohlíží maličko jinak. Tak se snad obraťte tam. My doufáme, že už brzy navážeme se všemi kluby úzký kontakt a budeme jejich adresy pravidelně uveřejňovat. Druhá rada je lepší a jednodušší. Stačí vyplnit náš inzertní listek třeba s tímto textem:

Sháním kamaráda na výměnu programů a her pro počítač

Sharp. Seznam zaslů, Ty pošli svůj. Adresa:....

To by v tom byl zlámáný joystick, aby se Vám někdo neozval. Já sám si takhle píši s několika jinými "amigisty" k oboustranné spokojenosti a prospěchu.

V další hromádce jsou Vaše připomínky a podněty. Na mnohé žádosti budeme uveřejňovat i top-žebríčky her.

Abychom Vám usnadnili styk s redakcí, připravili jsme na vedlejší stránce korespondenční listky. Kdo si chce objednat předplatné na 6 nebo 12 čísel Excaliburu, má možnost. Jen předplatitel bude mít 100% jistotu, že mu nebudou scházet jednotlivá čísla.

Komu chybí starší čísla (0-3), může si zatím o ně napsat přímo do redakce. Až do vyčerpání zásob budeme objednávky přednostně vyřizovat a zasílat na dobírku.

-luke-



1	Lemmings DMA-Psychosis	E 2
2	Dungeon Master FTL	E 5/6
3	Powermonger Bullfrog	E 3/4
4	Lotus Turbo E.C. Grenlin	E 1
5	Turrican II Rainbow Arts	-
6	Battle Command Ocean	-
7	Myth System 3	-
8	Kick Off II Amco	-
9	Elvira Horror Soft	-
10	Simulcra Playsoft	-



Shadow of the Beast II

Druhý díl Příšery zastíní svého předchůdce - Shadow of The Beast I. Pokračování je jakýmsi pokusem napravit nedostatky minulé hry. Po dokončení "jedníčky" jste byl odměněn lidským tělem, které jste měl využít na zasloužené penzi. Naneštěstí pan Beast nezapomíná na své protivníky. Nezapomněl ani na vás a proto přikázal jednomu ze svých černých magů, aby unesl vaši malou sestru. V této chvíli hra začíná...

V úvodní scéně vidíte malý domeček, odvětví postavený uprostřed deprimující puštiny. Je to váš prostý domov, ve kterém žijete se svou matkou a sestřičkou. Nad krajinou běsí prudká bouře. Oslepující blesky si hledají cestu oblohou. Celá zem se chvěje varovným hřměním. V dalece na ostrém skalním útesu se rysuje silueta netvora. V těžkém vzduchu visí hrozba dábského Beasta, v zemi Karamoon známého jako Maethot. Vaše sestra v kolebce, sevřené pěstitky, oči ustrašené, srdceryvný pláč, už tuší něco zlého. Matka vyhlíží z okna. Kež

by se syn vrátil z lovu! Černý stín zakryje oblohu. Celý domek se zatřese, tabulky v oknech zařinčí. Proraženým stropem se do místnosti sune dáblův pařát. "Dítě moje!" matka instinktivně tělem zakryje kolebku a vzhledně vzhůru. Dítě však neubráni, nestvůra je unáší kamsi do černé bouře. Teď je řada na vás, abyste Maethotovi ukázal, že jste nezapomněl bojovat. I když s lidským tělem? Kdovi...

Beast II je klasické 2D bludiště. Jak jste již jistě pochopili, musíte sestru zachránit. Na počátku hry se nacházíte ve své rodné zemi, v Karamoonu. Nemáte ani tušení, kde by váš sourozenec mohl být a proto se musíte ptát každého, koho potkáte. Informace získáváte pomocí tlačítka 'A' - Ask, "zeptat se na..." a přidaného slova, např. KARAMOON, SISTER, MALETHOT, ZELEK. Věci, které máte u sebe můžete i nabízet ('O' - Offer). Po cestě potkáte různé příšery a zrudí, kterým musíte čelit poměrně slabou zbraní - ostatnou koulí zavešenou na řetězu. Čím déle držíte stisknutou

střelbu, tím dále se koule vymrštuje. Ostatní zbraně získáte cestou. Krajina, v níž se pohybuje, je rozsáhlá a dohrát hru samotnou také není nic snadného, proto jsme pro vás připravili návod i mapu na vnitřní dvoustraně.

Úchvatné trináctiúrovňové (paralaxe) vykreslování ve hře Beast I zabíralo až příliš procesorového času, proto byly ve druhém díle Bestie složitě scrollovací rutiny nahrazeny větší rozmanitostí hry. Vykreslování v Beast II je tedy jen dvojúrovňové. I když zajímavě odstínovaná obloha působí efektně, oproti "jedníčce" je to slabé. Ostatní grafika je ovšem výborná. Scenérie a interiéry jsou do poslední podrobnosti propracovány a i animace postav je dokonalá. Dobře ovladatelný človíček zvyšuje zábavu při hraní. Po cestě narazíte nejen na mnoho ohavných oblud, ale i na poměrně inteligentní bojovníky, třeba na skřítky z krystalových jeskyní. Ti vás dokonce zajmou a zavou do klece. Také se mi u kluků z REFLECTIONS libí smysl pro detail. Pačky, klece na řetězech, vytahovací lustry, kládkostroje nejsou jedinými vynálezy, se kterými se díky autorům ve hře setkáte.

Hra je prošívkována zajímavými melodiemi a zvuky. Nejlepší je snad hudba při závěrečné sekvenci ale i zvuk padajících kapek v Crystal Caverns je uchvatný. Nápad sice není nic moc - klasická arcade hra. Jen běhání a zabíjení. Ale jak je vidět, i tolik omletý systém 2D bludišť se da zpracovat na úrovni.

Jsmo zvědaví, jestli PSYGNOSIS v dohledné době vydají III. díl Beasta. Zatím sice o tom neuvažují, ale asi by to byla opět bomba.

Mam-li vše shrnout: Shadow of the Beast II je nepříliš douchaplná, ale výborně technicky propracovaná hra, která by neměla chybět ve sbírce níkomu, kdo má Amigu nebo Atari ST.

ANDREW

Kompletní návod

Pokud ve hře ještě nejsou nekonečné životy, pak jděte od startu kousek doprava a prvního divocha se zeptejte na deset půllitrů piva (A:TEN PINTS). Takové množství alkoholu vás jistě učiní odolným proti všem nebezpečím, někdo tomu může říkat i imunita. Po tomto podvodu (drsné povahy ho mohou vynechat) se hned dejte doleva.

Rozkoulkávání

Proběhněte lesíkem a za mostem narazíte na vchod do komplexu západních jeskyní. Před ním sedí nějaký fešák na pažeru. Zničeho nic je ten chlapík chycen do modroho sílového pole a evidentně mu to nedělá dobře. Tu zaří pouští létající dáblík, kterého musíte rychle zneškodnit, jinak vám chlapíka zkusne. Když se to podaří,

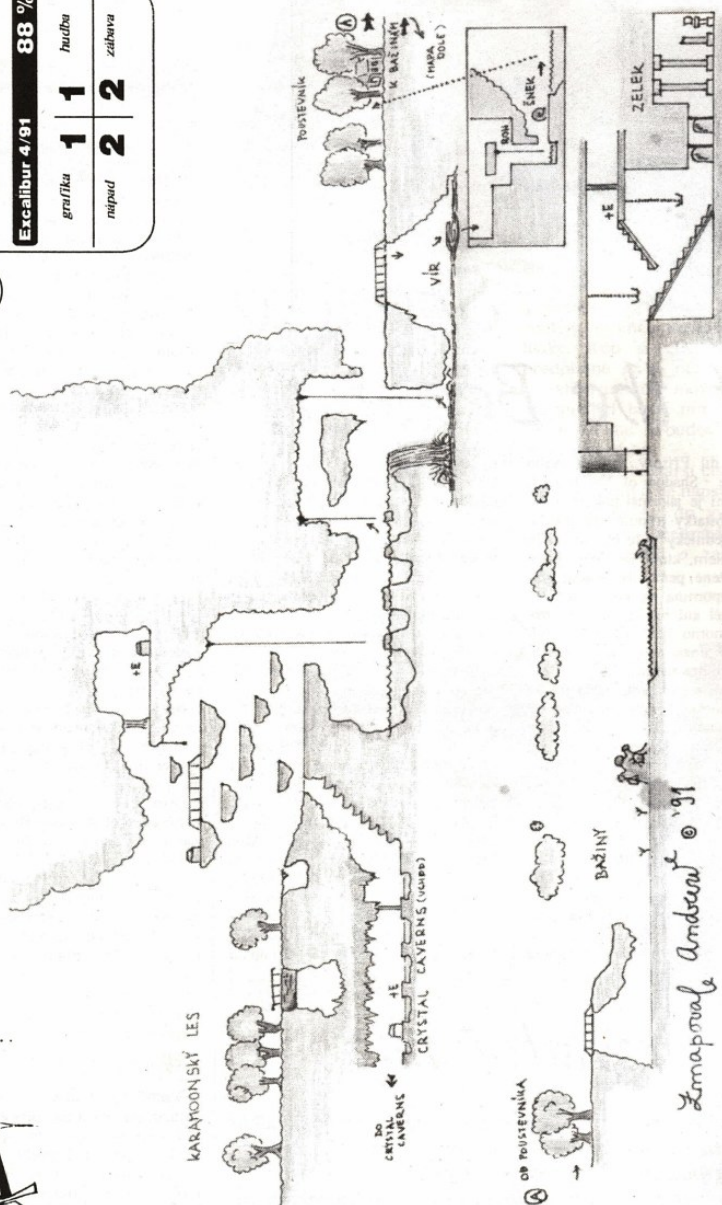


16

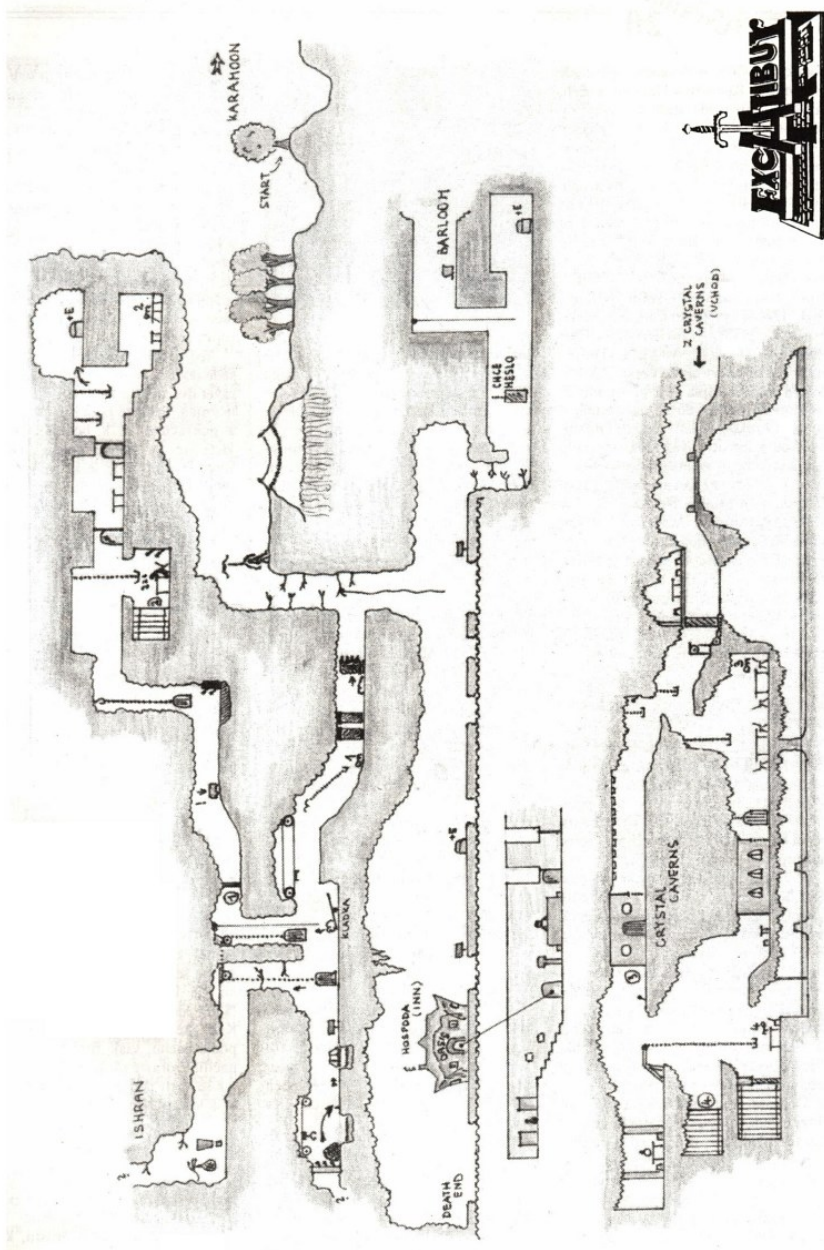
Shadow of the Beast II
Psychosis 1990
Akční - Adventure

Excalibur 4/91 88 %

grafika	1	hudba
nápad	2	záhada



Zemápníková Andrušová © '91



poděkuje a slíbí, že o vašem činu bude informovat Barlooma. Dále vám sdělí, že jeho kamaráda drží v zajetí zlý drak Ishran. Ten má doupě v jeskynin komplexu nedaleko odtud. Dodá, že slyšel jeho dábské kumpány, jak se baví o strašných pastech nachystaných na nevtíhané návštěvníky. Jelikož je to zajímavá informace, zeptejte se ho na pasti znovu (A: TRAPS). Přesně o tom mnoho neví, jen slyšel, jak si dva dáblíci šeptají cosi o UPPER - horní (případně o LOWER - dolní) páce. Dál se ho zeptejte na co chcete. (A: BARLOOM, A: ISHRAN, A: FRIEND, A: SISTER, A: MALETHOTH atd.). Až se dosytosti vykecáte, skočte doleva dolů, sestupte až k první odbočce doleva a vstupte do ní. Jen co uděláte pár kroků, vyletí zevnitř dáblík s pilkou v zubech. Každému by mělo být jasné, že si neletí pilovat nehty a že to bude jistě nějaká neplecha. Rychle se vraťte k průrvě. Hele ho, snaží se přefrztat přístupové lanko. Vraťte ten dárek Satanovi, udělejte pár kroků do jeskyně a zastavte se. Jakýsi svalovec na vás tlačí kamenný blok s ostrými hroty. Stoupněte si na kraj průrvy čelem k silákovi a až bude u vás, několika mazanými údery vaší zbraně ho zničte. Teď je konečně cesta volná, tak se dejte doleva.

Západní komplex

Brzy dojdete až k padajícímu kvádru. Komu by se zdálo, že je nemožné překonat je bez ztráty energie, ten se mylí! Ostatně, máte-li v sobě pivo, tak ať si padá co chce! Než vylezete na kopeček, začne po vás plivat dáblík poletující u stropu. Zabít! Vypadne z něj klíč, pro který musíte kousek zpět dolů. Pokračujte doleva a zaženete potvora sedící na houpačce. Vyšplhejte nahoru. Skočte doprava a odemkněte dveře (pomoci kláves F1 - F4 si prohodte ukazatel na klíč, pak stiskněte fire). Běžte doprava, vyhněte se padajícímu kamenu, pokračujte až na podezřelý můstek - a sakra, dvě pačky. O které ten žvanil u vchodu mluvil? Uděte do té správné, nastupte do výtahu a nechte se vyvézt nahoru.

Dejte se doprava až k otvoru, kde chrápe jeden dáblík. Opatrně, tam to "smrdí"! Tak tam raději zatím nelezte a pokračujte doprava. Projděte místnosti a vylezte po lustru do tajné komory (mapa). Roztřískajte bednu, seberte rozkatalené penízky (\$6) a seskočte dolů. Pozor, s penězi opatrně,



budete je VŠECHNY potřebovat. Pokračujte až doprava, seberte ze stolu klíč a vraťte se ke komůrce se spicím strážcem. Po lustru opatrně popolezte až nad jeho hlavu, ale ne moc hrr. To není děd Vševed, kterému vytrhnete tři vlasy a on jen spokojeně zavrní. Toho dábla se nesmíte ani dotknout. Seskočte tedy opatrně doleva a otevřete klec s obludou. A teď rychle doprava, na bobek, přehodit dolní pačku a honem nahoru. (Štoulalové si můžou přepnout i tu horní, co se asi stane?)

Doleva, vytáhem dolů a až k houpačce. Doleva, projděte malý mostík (kde ten se tu vzal?). Přeskočte nebezpečnou vodu. Stojíte před třemi pačkami. Ne, to není hra na nebe, peklo, ráj. To je mechanismus na drčení velkých kamenů. Jedna pačka pohybuje drapákem zleva doprava, druhá dolů a třetí rozevírá a svírá čelisti. Najedte drapákem na velký balvan, zvedněte ho a pusťte na ostrý hrot napravo.

Prásk! Z velkého valounu je jeden malý(!?). Ten dostřkejte až k houpačce. Vylezte po laně a skočte na zdvižený konec houpačky. Kámen vyletí. Teď honem doleva! Postavte se do prázdné klece a čekajte. Tiha prave klece vynese levou nahoru. Dejte se doleva až ke zlému Ishranovi. S ním se moc nedružte a zlikvidujte ho. Na větví tu visí nějaký šašula v síti. Do sítě střelte tak dlouho, dokud se neroztříhne a chlapík nevypadne ven. Také on poděkuje a pošle vás za Barloomem pro odměnu. Prozradí vám cestu a ještě vstoupí heslo. To si zapamatujte. Nezapomente se rozloučit (A: ČEST PRACI) a dejte se doprava až k průrvě.

Dolů po laně a seskočit doprava. Jděte dál doprava, sestupte otvorem s větvemi, pak opět doprava. Ve vzduchu se zde vznášá obraz strážce Barloomova sídla. Ptá se na heslo. Napíste slovo, které vám prozradil osvobozený

zajatec a stráž vás nechá projít. Ještě, že nechtěla oběanku. Jděte doprava až k bedně a seberte peníze (\$12). Vraťte se o kousek zpět, vylezte po laně do patra a dejte se doprava. Sedi tam hodný drak Barloom. Poděkuje za zachránění dvou můžů a věnuje vám starou listinu. Ne, není to registr svazku tajné dražby bezpečnosti, ale prachobyčejná kouzelná formalka. Bude-li kouzlo přečteno někým, kdo bude mít kouzelný prsten, pak... Co se stane a kde je prsten, to ani Barloom neví. Rozlučte se (A: ČEST) a vylezte z Barloomovy jeskyně.

Teď se dejte přes jezírka s kyselinou stále doleva. Po cestě na vás budou dořážet dva nepřijemní obří, které musíte zničit. Seberte bednu s penězi (\$18) a pokračujte až k hostinci. Vstupte, jděte až na konec doleva, vezměte lahev piva a vraťte se k východu. Kdo chce, může poklabosít s hostinským. Nic ale nekupujte, jeho zboží je drahé. Podle mapy vyjděte ven z jeskyně a vraťte se do Karamoonu, kde jste svou strastiplnou cestu začínali.

Žádný strachy - 2x prachy!

Na začátku lesa stojí muž, který vám dal nesmrtnost. Raději ho zabijte, než si ji zase vezme zpět. Prorážte lesem, projděte po lávce ze spadlého kmene a sejďte dolů. Pozor! Na jednom místě je země tenká a kamsi dolů vede černý otvor. To místo si zapamatujte a označte (doutám, že vite, jak si psi značí zahraněné kosti).

Teď doprava, nahoru a na plošinku vlevo. Vyskákejte až na dřevěný mostek. Tam běhá jedna nestvůra. Protože neodpovídá na pozdrav, zabijte ji a vezměte si sekerku, která po ní zbyde. Na konci plošiny leží bedna (\$24). Dejte se doprava až narazíte na krátké lanko. Vylezte nahoru. Tady asi někdo neměl kapesník. Od podlahy až ke stropu se táhne zelený hlen. Odstraňte ho, na konci vpravo je další truhla (\$30). Jděte zpět doleva a padejte dolů. Kde jste se to ocitli? Jámou poznáte podle pachu, však jste si to místo označili! Prorážte skákáním tajný vchod. Až se vám podaří propadnout, sestupte doleva po schodech.

Krystalové jeskyně

Objevíte se v nádherných prostorech podzemní říše. Skákejte po plošinkách doleva až k truhlici (\$36). Pokračujte doleva až k místu, kde se



podlaha mírně zvedá. Teď se zastavte, jste před vchodem do Krystalového království. Protože království s Karamoonem nemá bezvizový styk, je vše přísně střeženo. Kdo má vystaven pas se vstupním vizem, ať si ho nachystá (klávesy Ctrl, Amiga A a A najednou).

Ostatní ať si pomoci FI-F4 řaději připraví sekerku, bude se bojovat. Pozor, nesmíte však zautočit předčasné. Sekery můžete používat jen 10 sekund. Rozeběhnete se doleva a až vás uvidí strážce, běžte mu v patách, ale neutočte. Nakonec dobehnete až na dřevěný most a zarazíte se o kamenný blok. Vlevo za kvádrem stojí nějaký chlapík. Hromle! Vždyť zatahuje výsuvný most. Teď sekeru! Vyskakujte na místě a snažte se sejmut obsluhu kladkostroje dříve, než zatahne most docela. Ve vítězné euforii ještě pobíjíte dva chlapy ve strážní místnosti nad vámi. Až bude vzduch čistý, roztriskejte vrata a dejte se doleva.

Vylezte nahoru po lustru a přehoďte páčku na stěně (mapa). Teď máte deset vteřin na následující akci: Rychle seskočte, běžte doleva, proběhněte až na konec dřevěného stavení, sedněte si na bobek a střelbou přehoďte páčku na druhou stranu. Něco se někde spustí, moc o tom nedumejte a rychle se vraťte doprava. (Během těch deseti sekund jste spustili jeden lustr a tak jste provedli lustraci celé jeskyně).

Teď po řetězu dolů. Jste v jídelně, všude plno nepřijemných mužů. Probíjíte se doprava a vezměte si klíč č.3. Běžte doleva... BUM! Už je asi dohřáto. Jste chycen do železné klece. Po marné snaze přehryzat mříže tělesky vám někdo stríknul slzný plyn přímo do očí a dostal jste obuškem.

Tma...tma...nic...a hele, vězení. Spoluvezení si klidně dřepí v koutě. Po krátkém rozhovoru (A: GUARD, A: PRISON A: STB) se dozvíte, že nemáte šanci uniknout a že všichni strážci

jsou ožralové. Počkat, k čemu máte s sebou pivo! Jděte doprava ke dveřím a nabídněte strážci lahev (FI-F4 a pak 'O') Až hlídač upadne do deliria, prohraďte dveře.

Kdybyste teď nebyli nesmrtelní (jako že jste, protože sem se normálně bez imunity dostal jen S.S. - Šílený Šéfredaktor), měli byste postupovat takto: Nejprve rychleji než spoluvezení vyskočit na lustr a odstranit strážce nahore. Pak se vrátit dolů a zabít opilého hlídače. Tomu sebrat klíč č.4. Uvolnit vězně v druhé kobce. Pak štipnout nahore kouzelný prsten o kterém mluvil Barlooni. Potom otevřít dveře, se kterými lomejci osvobození vězni. Teď prchnout! Nežehňte se ale rychle dopředu, nechte ostatní běžet napřed. Ti první si, bohužel, utěk odskáči, ale vy se zachráníte. Kdo však má poslaneckou imunitu, ten jen může sebrat prsten, otevřít únikové dveře a na všechno kolem se vykašlat.

Za moře a zpět

Venku se dejte doprava, skočte na lano a slezte až na vratký kámenek. Skočte na další kámen a zabijte příse-ru. Doskákejte až na konec k lanu (pozor na jeden kámen, je na první pohled falešný). Ti co nemají z životní energií potíže, mohou klidně spadnout do vody a při první (a poslední) příležitosti se chytnout lana. Ostatní se chtě nechtě musí dostat přes nebezpečné netopyry až k lanu.

Teď doprava přes chatrný most. Potkáte obrovského rytíře. Asi s ním se moc nekočujete a ustupujte tak až ho nalákáte na most. Ten vskutku nic nevydrží! Preskočte díru a pokračujte doprava až k poustevníkovi. Dejte mu listinu a prsten (pro sklerotiky písmeno 'O'). Chvilu bude mumlat něco o tom, že děkuje. Toho si nevsmejte a berte zbraň, kterou vám nabízí.

Vraťte se k místu, kde se rytíř propadl. Skočte do otvoru. Uchvátí vás ohromný vir. Objevíte se v neznámé zemi. Rostou zde teplomilné houby a litají tady kousaví slavci. Dejte se doprava, spadněte o kousek níže. Teď co nejvíce doprava, sebrat dutý roh. Pak se dejte dolů po laně, doprava až k obrovskému šnekovi. Od něho se dozvíte, že jste daleko, předaleko od Karamoonu za velkým mořem. Šnek je ale dobrák, za 36 US zlatých vás převezme zpět domů. Je to náhoda, ale tolik jich u sebe zrovna máte. Můžete se tedy nalodit (A: SFA, YES, YES). Šnek vás vysadí zase poblíž poustevníkovy obydlí. Kdyby se vám zdálo, že je ve hře něco jinak než v návodu, pak si můžete stěžovat k Barloomovi, máte poslední možnost!

A teď ještě Zelek

Dejte se doprava. Po cestě narazíte na dva bojovníky, zničte je a pokračujte v cestě. Spadnete dolů do hlušných bažin. Nevadí, kalhoty vypere matka. Jděte doprava a neustálým vystřelováním zvláštního kouzla likvidujte žaby. Dojdete až ke břehu. Pak zatrubte na roh. Přijede pro vás pravidelný spoj Karamoon - Zelkovice a převezme vás na svém hřebci za moře.

Stojíte před palácem. Tady asi Zelek a jeho boss Malethot vězni vaši sestru. Uvažte si uzel na kapesníku, abyste nezapomněl přežít a slušně vstupte. Doprava, po schodech dolů a tam už na vás čeká sám ďábel Zelek. Po jeho smrti konečně zachráněte sestru, Psynosis vám pogratuluje a vy obdržíte přihlášku do Beastovy Strany Čestné Vykonané Práce.

Ale kde je MALEHOT?!

ANDREW

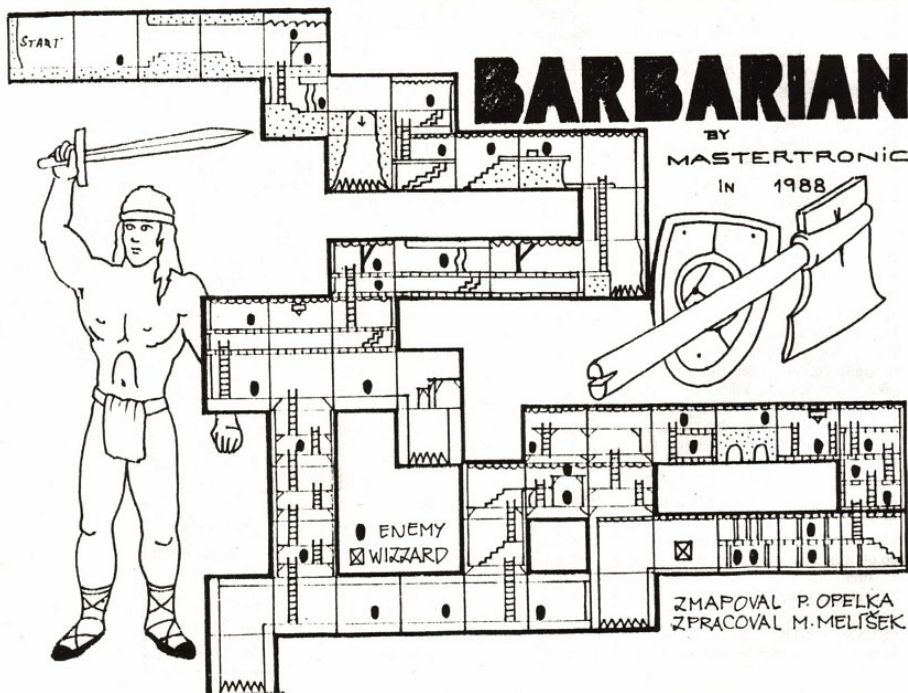


Jak dál? To je nejčastější otázka, kterou si klade každý, kdo propadl kouzlu počítačových her. Jak přes tuto překážku, jak opět o kousíček postoupit? Přitom ubývá energie, na obrazovce mizí stamina a je příliš málo času, vždyť den má pro všechny jenom dvacetčtyři hodin. Také Excalibur se každým číslem dostává do další úrovně, nebo jak jsme si už (možná chybně) zvykli říkat do dalšího levelu. Právě tak zápasíme s časem, energií a na plnou truhlici zlatáků pořád a a ne natrefit. Do bludiště počítačových her jsme se vydali v malé partě. Společáme

JAK DÁL?

přitom na Vaši pomoc. Věříme, že se i s ostatními fanoušky rozdělíte o své návody, tipy, triky a mapy. V Excaliburu je pro ně to nejlepší místočko. V tomto čísle už nacházíte nová jména. Co brání tomu, abyste také Vy předložili ke společné hostině právě Vaši lahůdku?

Hrozně potřebujeme do party odborníka - fandu na osmibity, který by nepsal jenom návody, ale dokáže i pěkně a vtipně komentovat novinky. Ozve se nám některý a zkusí to v Excaliburu? A co Vy ostatní, pomůžete nám proniknout do další úrovně? Opravdu se těšíme. - redakce -



Future Wars

Hra, která proslavila firmu Delphine. Předcházela neměně úspěšnou Operation Stealth (Excalibur 2/3). Návod nám poslal Ivan Píček z Hradce Králové. Díky.

Část I: Právě zaklaplo okno za Tvým šéfem, který Ti vynadal tak mocně, že jsi v rozčilení převrhl kbelík s vodou. Nezbyvá nic jiného, než vzít kbelík a vydat se pro novou vodu. Stiskni červené tlačítko. Otevři okno a vstup dovnitř. V předšálí šefovy pracovní vnuj svou pozornost koši na odpadky. I děravá plastická taška se někdy může hodit. Ze skříňky v koupelně vezmi nádobku s insekticídy. Otevři dveře na záchod a vezmi malou vlaščku. Naplní kbelík vodou.

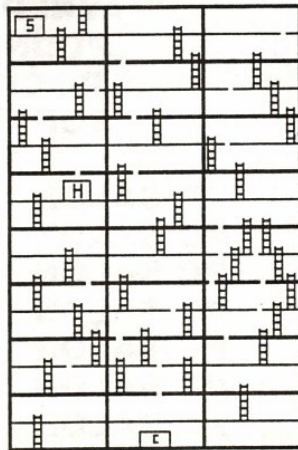
Do práce se ale nevracej. Umyváni oken není zdaleka tak zajímavé jako legrace, která Tě čeká, když nastrojíš naplněný kbelík nad protilehlé dveře (pěkný kanadský žertík). Před pravými dveřmi je pod koberecem klíč. Samozřejmě ho seber a směle vstup do šefovy pracovní (dveře napravo). Klíčem otevři jednu ze spodních skřínek. Prozkoumej psací stroj a dobře si zapamatuj číslo vložené kazety. Ze zásuvky psacího stolu vezmi svaček čistých papírů. Důkladně prozkoumej mapu na zdi. Někde mezi Moskvou a Varšavou objevíš malou dírkou. Zasuň do ní vlaščku nalezenou na záchodě. Před vstupem do tajné chodby doporučuji pozici nahrát.

V další místnosti rychle prozkoumej číselník vpravo do dveří a vyfukej na něm číslo, které sis měl zapamatovat. Po několika pokusech získáš dostatečnou praxi, takže to stihneš dříve, než tě rozmachá snižující se strop. Potom můžeš jít dále. V laboratoři vnuj pozornost kopírovacímu stroji. Nejprve stiskni zelené tlačítko. Do šterbiny vlož prázdné papíry. Naposledy stiskni červené tlačítko. Rychle seber vytisknuté dokumenty a dříve, než přijde strážný, vstup do světelného kruhu vpravo vzhadu.

Část II: Než se pohneš, situaci si opět nahraj. Přijít o život v počítačových hrách je to nejlehčí a v tě

ponuré bažině k tomu stačí jediný neopatrný krok. Vydej se směrem k mo-skýtům. Máš-li s sebou nádobku s insekticídy, máš pro tuto chvíli vyhráno (jinak Ti nezbyvá nic jiného, než si zahrát znovu od začátku). V levé části leží na zemi přívěsek. Samozřejmě si jej vezmi. Krajina u jezera vypadá o poznání přívětivěji. Až se pokochaš krásnou přírodní scénérií, prozkoumej kořeny stromů vlevo. Přivázat lano k větvi a vylézt nahoru napadne i začátečníka. Až přijde domorodec a skočí do jezera, seber mu šaty. Jako mravní hrdina popojdeš cudně za keř a převlékneš se.

Teď se můžeš vydat do vesnice, mni-chové Tě nechají napokoj. Vlevo za palácem je mytina. Zatřes stromem! Se spadlou mnicí zajdi do hostince, jistě už máš hlad jako vlk. Až se nasýtíš, jdi do paláce, vládce Tě již očeká-vá. V paláci nebudeš mít potíže, zato



Bludíte v sídle Crughonů

po odchodu z problému nevyješ. Nejdrive musíš zničit vlka. Ať se to na první pohled nezdá, je na baterky a platí na něj voda z jezera. V tašce jsou ovšem díry, proto musíš jít nejkratší možnou cestou. Nezastavíš-li se zbytečně, vystačí Ti voda právě k vlkovi, který zkratován zmizí s efektním sy-kotem v oblacích páry.

Je-li Ti život milý, pak ale do dveří nevstupuj nepřevlečen do mnišského hávu. Viš, že se nachází v lese na stromě, ale jak ho sundat? Nejlepe to půjde pikou "vypůjčenou" od spícího strážného. V kláštěře (před vstupem si situaci opět nahraj) jdi nejdrive do místnosti vpravo. Je to pracovní opa-ta. Na své mnichy je dost nerudný, ale jeden hrubian nevyvede ostilejšího bojovníka počítačových her z míry. Splň jeho pijácké přání. Pohár najdeš v místnosti nalevo, vlnu pak v proti-lehlém sklepě. Není to sice Pražský výběr, ale snad bude stačit. Až se pře-ovor opije, prohlédni ho. Infravenyem ovládním je možno otevřít některé kusy nabytku. Další cesta vede zpět do sklepa. Sudů je devět a jeden z nich je velmi zvláštní...

V laboratoři se nenech strhnout ra-dostí ze splnění úkolu a z osvoboze-ní krásné Lany. Tvým dobrodružstvím není ještě konec (jsi asi v polovině hry), proto nejdrive vezmi plynové pouzdro, které je na skleněné skřínce. Teprve teď můžeš zasunout magne-tický štítek do ovládacího pultu a při-jímat projevy díky Lany a jejího otce.

Část III: Teleportace se ne-zdařila! Až se vzpamatuješ ze šoku, který v Tobě vyvolalo toto hrozné zjištění, začni pečlivě zkoumat okolí. V levé části je pod sutinami skryt plamenomet, v pravé části pojiský a vstup do kanalizace. Předměty můžeš objevit jen tehdy, když budeš stát hned u místa, které zkoumáš. V kanálu nezapomeň naplnit plamenomet z ko-houtku na zdi. Zbraň přijde ke slovu hned vzápětí, na mnohochotbnici to-tiž nic jiného neplatí.

Vstup do stanice podzemní dráhy Ti opět umožní univerzální pika. Očisti ji objektiv kamery. Vlaky podzemní dráhy jezdí skoro ve stejných inter-velech jako v Praze, není proto třeba se bezhlavě hnát do prvního. Místo toho prozkoumej automat na prodej novin. Ve spodní misce najdeš minci.

Automat za ni po krátkém zdražení vydá noviny.

Teď teprve můžeš odjet na letiště. Bez letenky, na kterou nemáš peníze, se do letadla nedostaneš. Snad kdybys rozptýlil pozornost bdělého inspektora. Sejdí dolů a vyměň pojistky v rozvaděči. Televize začne hrát a nejnovější zprávy o útoku Crughonů zaujmou inspektora natolik, že za jeho zády hravě proklouzneš. Bylo by ale lepší, kdyby se Ti to nezdařilo! Crughonské vězení je malé a nepohodlné. I odtud však vede cesta. Sejmí kryt ventilace a vhodí dovnitř plynové pouzdro. Otvor potom ucpe novinami.

Část IV: Hned na začátku další části na Tebe jako obvykle čekají jenom obtíže. Crughoni! Spousty Crughonů. A času je málo! Nezbyvá nic jiného, než tasit a pustit se do boje s odkrytým hledím ve stylu osvědčených Raiders (opět nahrát!). Přednostně likviduj Crughony v rámečku s nápisem "danger", Ti jsou nejnebezpečnější. Po nějaké době přileti velitel Crughonů v létajícím talíři. Když ho "sejmeš", Crughoni přestanou přibývat a boj záhy skončí. Raněnou Lanu prohledej stejně jako velitele Crughonů, všechny věci se Ti budou hodit.

Kombinézu, kterou najdeš v kabině, přehoď přes videokameru. Potom si zalez do boxu a odleť s lodí. Dříve, než do lodi vstoupí crughonská hlídka, spolkně tabletku neviditelnosti. Vyběhni z lodi a ukryj se za bednu vlevo vpředu. Přitom dávej pozor, abys do žádného Crughona nevrátil. Pohybuj se ale rychle, tabletka účinkuje jen 28 vteřin reálného času. Ukryj se v bedně, s ní se dostaneš do skladisté.

A jsi ve finále! Posledním úkolem je najít řídící centrum v nejnižším podlaží pevnosti. Pevnost není velká, ale dostala už od pozemšťanů pořádně zabrat. Když se budeš držet naší mapky, trefíš do centrály (C) a hangáru (H) za chvíli. Chvátej, času máš tak málo! (Perlička: Počítačem odpočítaných 6 minut trvá na Amize ve skutečnosti 4:58 min). Zvládneš-li úspěšně i tento úkol, jsi vítězem. Nehynoucí sláva, radostný pocit ze zachránky pozemské civilizace a v neposlední řadě i láska krásné Lany budou Tvou odměnou za bezesné noci a útrapy prožitě u počítače.

Ivan Pícek

PC SALON	PC SALON
PC SALON	PC SALON
PC SALON	PC SALON
PC SALON	PC SALON
PC SALON	PC SALON
PC SALON	PC SALON
PC SALON	PC SALON

**PRODEJNÍ VÝSTAVA
SE KONÁ
10.-12. ČERVNA
V PALÁCI U HYBERNŮ
V PRAZE**

**MOŽNOST NÁKUPU ZA
SNÍŽENÉ CENY**

**PRÁVNÍ PORADNA
PODNIKÁNÍ
POČÍTAČE
SOFTWARE**

PC SALON	PC SALON
PC SALON	PC SALON
PC SALON	PC SALON
PC SALON	PC SALON
PC SALON	PC SALON
PC SALON	PC SALON
PC SALON	PC SALON

HERO'S QUEST

So You Want To Be A Hero

Hero's Quest (dále jen HQ) je první hrou v nové sérii fantasy her firmy Sierra On-Line. Těm, kteří se ještě se hrou od Sierry nesetkali, doporučuji přečíst si něco z historie této známé firmy (Excalibur č.3/4). HQ byl vytvořen v roce 1989, na Amize je v grafice 320x200 bodů a jako většina her od Sierry z poslední doby pracuje na strojích s 1 MB paměti. K provedení se hodí poznamenat, že Sierra zde oproti starším programům provedla některé úpravy, z nichž nejdůležitější jsou asi makra (nejpoužívanější slova jsou na klávesách ve spojení s CTRL, např. CTRL+A = ASK ABOUT, CTRL+C = CAST, CTRL+L = LOOK AT). Zde by bylo vhodné se zmínit o slůvku CAST, které se používá na kouzlení (např. CAST OPEN = otevřít kouzlem). Kouzlení vás asi bude bavit, protože v Sierrách se s výjimkou King's Quest III. nikdy nevytvářelo a Sierra si na něm dala záležet. Naproti tomu klasický boj s mečem není příliš propracovaný. Myslím si, že akční scény v Sierrách, ale i v jiných logických hrách, obvykle výrazně zaostávají za ostatními částmi. Pokud jde o složitost hry, věřím, že není příliš těžké dostat se až do konce.

Jako u většiny fantasy příběhů odehrává se celý děj HQ ve fiktivní středověké zemi. Vystupuje tu celá řada pohádkových postav, vybavených různými vlastnostmi i povahami. Kladní hrdinové jsou lidé, elfové, hobiti i někteří čarodějové. Naopak zlí jsou obvykle skřeti, trollové, většina draků, obři a různé další příšery a příšerky (v HQ např. antwerp, mantray, cheetaur, minotaur a kobold).

Zde je seznam postav ve hře a jejich krátká charakteristika:

GOBLIN - skřet, je nejslabší
LITTLE DRAGON - draček
TROLL - brání vnitřek jeskyně
GIANT - obr (jsou 2, hodný a zlý)
DRAGON - drak
BRIGAND - loupežník
ANTWERP - pozor: nejde zabít
MANTRAY - chodí pouze v noci
CHEETAUR - pouze v noci
MINOTAUR - strážce pevnosti
KOBOLD - zna neznámá kouzla

Svět HQ tvoří hlavně les ohraničený horami, případně jezerem. Uprostřed celé země leží středověké městečko. Zde bydlí šerif, je tu hospoda a obchody, z nichž zajímavý je Magic Shop, kde si můžete koupit kouzla. Je tu také místnost pro hrdiny, kde se hrdina dozví své úkoly. Na severovýchod od města hrad barona Stefana von Spielburg. Existuje ještě řada dalších

na počtem bodů. Ale pozor, když u určité dovednosti nemáte žádný bod, nelze ji vůbec používat. Takže když si vyberete např. kouzelníka, nikdy nebudete otvírat zámky (to dokáže jenom zloděj), nemůžete totiž k PICK LOCKS přiřadit žádný bod.

Hrdina, pokud je vybaven magickými schopnostmi, může ovládat tato kouzla [CAST]:

So You Want To Be A Hero (Score 1 of 500)



mist, které najdete na mapě.

O co vlastně ve hře jde? V zemi řadí Baba Jaga, celý kraj terorizují loupežníci a před pěti lety zahadně zmizel baronův syn baronet Barnard von Spielburg. Hlavním úkolem je ale najít dceru barona Elsu, která se ztratila, když byla malá. Je také vypsána odměna za dopadení vůdce loupežníků. Je na vás, tedy na hrdinovi, abyste osvobodil kraj od teroru. Zajímavý je už samotný začátek hry. Můžete si vybrat vlastní postavu, a to buď bojovníka, kouzelníka nebo zloděje. Dále se objeví na obrazovce tzv. character sheet, kde jsou všechny parametry (skills) zvolené postavy a její síla. Důležité je, že máte k dispozici ještě 50 bodů, které lze vhodně rozemstít do různých dovedností. Síla je hodnoco-

OPEN - otvírání kouzlem
FETCH - bere předměty na dálku
FLAME DART - ohnivá koule, vyborné v boji
DETECT MAGIC - zobrazí magické předměty
TRIGGER - pro hru u kouzelníka
ZAP - zlepšuje vlastnosti meče
CALM - vytvoří na chvíli mir
DAZZLE - zmrazí někoho na určitou dobu
Kouzelné dovednosti se získávají po přečtení svitku s kouzlem. Množství kouzel tedy roste s počtem svitků.

How to play:

Není možné popsat hru krok za krokem, budu se snažit o obecnější

popis. Zvolen je kouzelník. Začínáte ve městě. Jděte do Guild Hall, přečtete si tabuli [READ QUESTS] a promluvíte si s Guild Masterem [TALK MAN]. Můžete se ho vyptávat [ASK ABOUT např. BARON, BARONET, ELSA, YORKICK, BRIGANDS, TROLL, ANTWERP, DRAGON aid]. Dozvíte se tu mnoho užitečných informací. Potom jděte do Magic Shopu a kupte [BUY] kouzla, na která máte peníze. Prodávají se tu kouzla Open, Flame a Fetch. Fetch si kupte později, protože je hře skoro nebudete potřebovat. U kentaůrů slečný si kupte 50 jablek (není to nutné, pokud máte málo peněz a nechcete chodit k Babě Jaze). Jinak doporučuji každému pořádně si prochodit celé město a tak je poznat. Když vyjdete ven z města, ocitnete se na cestě směřující doprava. Na této cestě jste v bezpečí, protože se vás tady nikdo neodvážá napadnout. Cesta končí na východě ledovcem. V bezpečí jste kromě toho na severu země v Eran's Peace, na jihozápadě u lesní vily a u jezera. V lese vás ale všude může někdo přepadnout. Ve dne je to obvyklé škrt, malý fialový drak nebo brigand, v noci chodí silnější protivníci, např. velký drak, mantray nebo cheetaur. Když se k vám nepřítel přiblíží, začnete boj. Mečem se seká pomocí kurzorových kláves, v průběhu bitvy můžete i kouzlit [CAST]. Vynikající je používat Flame Dart nebo Dazzle. Uvidíte, že až si zvýšíte sílu těchto kouzel, nebudete vůbec potřebovat meč. Z boje můžete utéct [ESCAPE]. Dostáváme se k dalšímu problému - jak zvýšit sílu kouzla? Celkem triviálně, musíte kouzlo prostě používat a kouzlit tak dlouho, dokud nedosáhnete potřebné síly. Pro úspěšné dokončení hry budete potřebovat hlavně kouzlo Open silně asi 70 bodů a Flame Dart (50-70 bodů). Podobně se zvyšuje síla samotného hrdiny a jednotlivých schopností. Např. lézt se naučíte tak, že budete vytrvale lézt na skálu, dokud ji nezdoáte. Házet se naučíte u terče pod jižní hradbou města tak, že hodíte mečem na terč [THROW DAGGER], meč vytahnete [GET DAGGER] a znovu hodíte. Tím váš hrdina zesílí. Ale dost teorie, vraťme se k řešení hry. Za bránu města je nejprve vhodné zlepsit se v lezení. Začnete lézt nahoru k hermitovi [CLIMB] a lezte tak dlou-

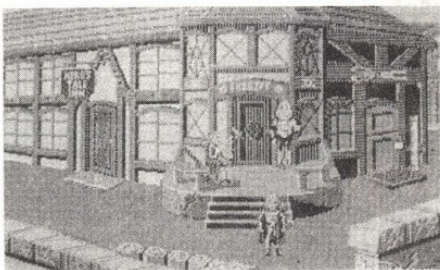
ho, až budete nahore. Průběžně odpovívejte [REST]. Nahore zaklepejte na dveře [KNOCK]. Než hermit otevře, uskočte stranou (nejlépe doprava za dveře), jinak vás shodí ze skály. U hermita si sedněte [SIT] a zeptejte se na kouzlo Trigger [ASK ABOUT TRIGGER]. Dále se zeptejte na svitek [ASK ABOUT SCROLL]. Hermit odvěti, jestli ho chcete - odpovězte ano [YES], a vezměte si ho [GET SCROLL]. Slezte dolů [CLIMB DOWN]. Když už umíte lézt, můžete u Healer's House vylézt na strom [CLIMB TREE], vzlít z hnízda prsten [GET RING], zaklepat u kofenářky [KNOCK] a prsten ji dát [GIVE RING]. Bohatě se vám odmění. Prsten lze vzít i pomocí kouzla Fetch, pokud je už máte. Na sebrání

di na její otázku [YES] požádá o semínko. Pokud ho už máte, dejte ji ho [YES]. Vila vás potom řekne, že ke splnění úkolu potřebujete Dispel Potion a poradí vám všechny ingredience, které musíte donést kofenářce.

- FLOWERS - květiny z Eran's Peace
- GREEN FUR - zelená kožšina
- FAIRY DUST - prach od vil
- MAGIC ACORN - žalud
- FLYING WATER - "létající" voda

Lesní vila vám hned dá jednu z ingrediencí, kouzelný žalud [GET ACORN]. Vidíte, aniž jste o tom věděli, nasbíral jste již několik součástí Dispel Potion. Až je nasbíráte všechny, jděte ke kofenářce a všech pět složek ji dejte [GIVE FLOWERS, FUR aid].

U kofenářky lze sehnat lektvary: Healing Potion, který uzdravuje, Vigor Potion - zvyšující staminu, Magic Potion, který posiluje magii, a konečně Undead Unguent pomáhající v noci na hřbitově proti umrlcům (zombie). Kofenářka také vede výkupnu trolich vousů (BEARD), drápů cheetaura (CLAWS) a hub (MUSHROOMS). Potions, která si koupíte, se pije [DRINK] nebo též UJE HEALING POTION. V noci na houbovém



prstenu potřebujete mít u lezení (climbing) asi 40 bodů. Potom jděte na východ k hladovému obrovu a dejte mu 50 jablek [GIVE APPLES] - dostanete drahoukám Glowing Gem. Průběžně si cvičte kouzla Open (např. u hermitových dveří) a Flame Dart v boji. U zvláštních rostlin seberte semínko. (Bud vyšplháte [CLIMB] a zachyíte je [CATCH SEED] nebo použijte kouzlo Fetch). Můžete jít do Eran's Peace a natáhnout květiny [GET FLOWERS]. Pokud máte kouzlo Open, můžete tu odsunout kamen a pod ním najdete kouzlo Calm [GET SCROLL]. Je zde také možné spásat [SLEEP]. V západní části lesa jsou zvířátka (MEEPS), která vám mohou dát zelenou kožšinu a kouzlo Detect Magic - podívejte se na ně [LOOK MEEPS], zeptejte se na svitek [ASK ABOUT SCROLL] a na zelenou kožšinu [ASK ABOUT GREEN FUR], vezměte svitek [GET SCROLL] a kožšinu [GET FUR]. Poblíž si natrhejte houby [GET MUSHROOMS]. Pokud uvidíte v lese bílého jelena (STAG), jděte za ním. Dovede vás k Dryadě, lesní vile, která vás po kladné odpově-

paíouku tančí světélka, která vám dají Fairy Dust, ale musíte mít na to prázdnou láhev. Kupte si ji ve městě v Dry Goods [BUY FLASK]. Po vyplnění jakéhokoli lektvaru vám zbyde prázdná láhev, kterou pochopitelně můžete použít také. Jak již víte, v noci chodí mantray a cheetaur, ale nejsou to právě nejlépeší protivníci. Pokud vás kdykoli někdo přepadne v lese, je výhodnější použít kouzla než meč, ale s mečem se musí zácit. Každý úspěšný boj znamená zvýšení skillu. Když někoho zabijete, prohleďte jeho tělo [SEARCH BODY], u trolla berete vousy [GET BEARD], u cheetaura drápy [GET CLAWS]. Při přespávání v noci [SLEEP], je zpočátku výhodné spát na hradě, zamest staj a ráno si zašermovat s Weapon Masterem - zvýší se vám body a je to zadarmo. Později, když už budete mistr boje a magie, je výhodnější spát u vily nebo v Eran's Peace. Spaní u hermita je nepřijemné, protože vás to stojí jednu dávku jídla a hermit většinu noci "prokeca". U vodopádu ale naberte "létající" vodu [GET WATER]. Zde opět potřebujete prázdnou láhev. Pozor, nepokoušejte se

u vodopádu ani u jezera spát! Až vám dojde jídlo, kupte si ve městě v Dry Goods nové [BUY RATIONS].

Na severozápadě žije Baba jaga. Vůbec tam nemusíte chodit, ale pokud přijдете k bráně, dejte lebec Glowing Gem [GIVE GEM] a napíšete pořekadlo, které vám řekne zloděj opírající o východní hradbu města [HUT OF BROWN, NOW SIT DOWN]. Když vejděte k babě, nezapomeňte být loajální, až vás promění v žabu (znamená to na všechno odpovídat YES). Důležité je ale, že vás pošle pro kořen mandragory (MANDRAKE ROOT), který je možné utrhnout jen o půlnoci na hřbitově pod západní městskou hradbou s pomocí Undead Unguent. Celou část s Babou jagou je ale možné vynechat. Prostě tam vůbec nechoďte. Na severovýchodě je jeskyně hlídaná obrem. Až ho zabijete, vejděte dovnitř a zakouzlete Calm [CAST CALM]. Díky tomu můžete projít přes medvěda a dostanete se k bytosti nazývané Kobold Magic User (uživatel magie). Musíte ho zabít pomocí meče [FIGHT], protože zná lepší kouzla než vy. Potom otevřete kouzlem Open truhlici a vyndejte z ní peníze, vezměte klíč zavěšený na koboldově krku [GET KEY] a houby ležící na stole [GET MUSHROOMS]. Jděte zpět k medvědovi a použijte klíč [USE KEY]. Tim

zachráníte poněkud arogantního baroneta. Potom se jdete podívat do hradu. U hradní brány dvakrát zakřičte na stráž [OPEN DOOR]. Tuto část hry můžete ale také vynechat. Speciální případ je čaroděj, který žije na východě země ve směru fialovém domě. Než k němu vejдете, strážce vám položí tři otázky. Poprvé se vás vždy zeptá na vaše jméno, s ostatním si musíte poradit sami. Pokud se optá na oblíbenou barvu, nezapomeňte, že je to fialová [PURPLE]! V domě jdete přímo nahoru. Zde si s čarodějem můžete zahrát jeho oblíbenou hru a pokud vyhrajete, dá vám kouzlo Dazzle. Je to těžká a zároveň asi nejméně povedená sekvence. Pokud Dazzle nechcete, můžete se na čaroděje klidně vykašlat.

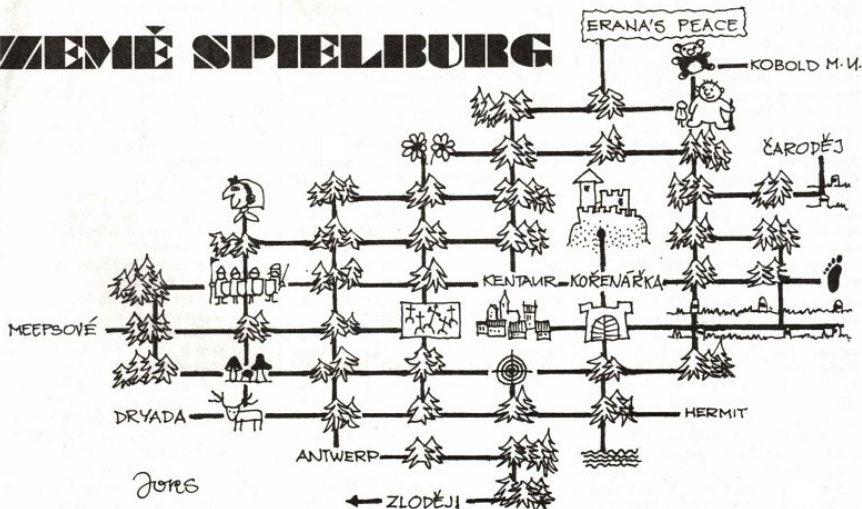
Finále začíná přepadením pevnosti zlodějů. Nepokoušejte se tam jít hlavním vchodem, ani zabíjet antwerpa. Ten totiž po zásahu ohnivou střílou vyletne do vzduchu, ale dopadne na vás v nejbližší obrazovce vpravo. U antwerpa pomocí kouzla Open odvalte kámen a vejděte do jeskyně. Zabijte trolla, pořádně si prohlédněte jeskyni (najdete peníze) a jděte doprava dolů do chodby. Dostanete se ke vchodu do pevnosti, kterou hlídá minotaur. Zabijte ho a vejděte dovnitř. Vyhnete se překážkám [JUMP ROPE] a vejděte do dveří. Zavřete je [CLOSE

DOOR], pohněte se židlí [MOVE CHAIR], shodte svícen [MOVE CANDLE] a ve vhodném okamžiku vyskočte na stůl [JUMP TABLE]. Dále jděte nahoru a ocitnete se v prapodivné místnosti. Zde si promluvíte s Yorickem o Else [ASK ABOUT ELSA]. Když se kdekoliv propadnete dolů, vyjedete z pravých horních dveří a pak zadejte [STAND]. Tim efektně zabrzdí. Dokonce je výhodné ihned po Yorickově zmizení schválně propadnout. Po zabránění se dostanete přímo ke dveřím vpravo uprostřed. Vejděte a ocitnete se v řetězu. Zatáhnete za něj [PULL CHAIN] a vrátíte se. Vejděte do teď již otevřených pravých horních dveří a z celé místnosti vyjděte levými horními dveřmi. Pozor! Když u dveří napíšete [OPEN DOOR], rychle uskočte doleva. Dveře spadnou a pod nimi se objeví nově. Teprve teď je normálně otevřte a vstupte. Hode! Dispel Potion na vůdce zlodějů [THROW nebo USE: DISPEL POTION] a podržte se, ať nespadnete ze židle. Vůdce bandy zlodějů se promění v pohřešovanou baronovu dceru Elsu. Utečte od toho doprava a hra je u konce.

PS. Pokud někdo z čtenářů při hře se zlodějem zjistí co dělat s nakradenými věcmi, ať nám svůj postup napíše do redakce.

Příjemnou zábavu přeje David Kika!

ZEMĚ SPIELIBURG



Dungeon Master

Seznamte se s příběhem Theronu z Viborgu, čarodějova učně, kterého Osud postavil před nejtěžší úkol.

Všechno začalo jednoho večera v alchymistické dílně, nejtajemnější místnosti podzemního sídla Sedcho Pána. Odloučen od lidí v ní trávil nejvíce čas. Tentokrát je ve své laboratoři zamčen již celé tři dny. Theron, chlapec, kterého si přivedl z nedalekého Viborgu, protože byl z celé vesnice nejbystrější, už má hlavu plnou zlých myšlenek. Konečně se osmělí a zabuší na dveře...

"Mistře, mistře!" Znovu a znovu volá mladý učen. Na okamžik se mu zazdá, že slyší temné vzdychnutí, spíše zasténání démona, ale pak se ozve hlas jeho učitele, Sedcho Pána.

"Slyším, nedáš mi ani čas na odpověď." Dveře se otevírají a na okamžik se chlapci podaří nahlédnout do zakázané laboratoře, pak mu ale vše zakryje postava v sedém pláští. Starý muž se unaveně usmívá, zná příčinu jeho netrpělivosti. Učen chce do vesnice, jistě již touží po shledání se svou dívkou. Kouzelník však Theronu vede mlčky ke skleněnému pouzdru, kde leží Plamenná hůl. Zatímco chlapec jako vždy nemůže odtrhnout oči od třpytivé krásy safíru a rubínů, kterými je posazena, rozpráhně Sedý Pán překvapivě ruce a vykřikne:

"Mám to, Theron, objevil jsem způsob, jak využít energii Diamantu moci. Leží tam, daleko v ledových horách. Z něj vzešly všechny bytosti. Skřeti, elfové, lidé i kouzelníci!"

Při těchto slovech otevře pouzdro a uchopí Plamennou hůl. Theron nečeká a vrhne se proti křišťálu a drahakům. Hružou ječi jako ustrašené děcko.

"Pane, pane, můj pane, nedělejte to! Chcete získat Diamant sám, bez pomocníka? Chcete tu strašnou sílu ovládnout, ale to je nebezpečné! Zahubíte se!"

Theron vykřikne, když křišťál před ním vzplame. Vidí Slunce i hvězdy. Padá na kolena a zakrývá si oči. Něco jej obestírá, něco silnějšího, než cokoli s čím se kdy setkal. Cítí desíky úder a svíjí se úplné vyčerpaní bolesti...

Prekvapeně se probudil uvnitř kouzelného dubu. Posadil se, pak se zamýšlel postavil. Něco nepřijemného se v paláci stalo před jeho odchodem. Mělo to něco společného s jeho mistrem. Nemohl si na nic vzpomínat. Vystoupil z temné dutiny stromu do sluneční záplavy plné

sněhobílých květů. Veyla, jeho milovaná Veyla, byla v koruně nejbližší jabloně. Smála se a třásla větvemi tak, že květy doslova přelýly.

"Therone!", vztáhla k němu své drobné ruce. "Čekám na tebe celý den."

Čekání! Žádal mistra, aby počkal. Proč? "Therone, nepomohl bys mi dolů?"

Theron se probral. Nevěděl, co se s ním děje. Nebylo to poprvé. Usmál se na dívku. "Počkej, odložím si plášť. Víš, že jeho dotyk by tě mohl spálit."

"Honem, chci abys mne políbil!"

Pevně složil plášť. Se smíchem mu padla do náruče. Byla tak nádherná a voněla stejně jako květy. Theron nedokáže čekat na svolení Sedcho Pána. "Chci být stále s tebou, ale mám úkol od mistra."

"Ale křikl jsi mi, že ti dnes dovolí zůstat přes noc."

"To je zasně rek?"

"Ano, nevzpomínáš si?"

Nepřijemné pocity se Theronovi vrátily. Nepřítomně hladil Veylu vlasy. Jak na to mohl zapomenout?

"Opravdu, Therone, můžeš se zeptat otce. Zůstaň s námi, vše je už připraveno, i bezpečné místo pro tohle..."

Theron věděl, že se pláště bojí. "Nepřeji si nic, než zůstat s tebou."

"Pojd", uchopila ho Veyla za ruce. "Otec připravil hostinu a vědma čeká, aby ti mohla dát vzkaz pro tvého mistra. A pak můžeme jít na naše místočko a feky."

"Jak může člověk odmítnout takovou nabídku", pomyslí si a znovu si uvědomil, že už není chlapec. Byl muž z tohoto světa, byl obyčejný smrtelník...

Usmál se šťastným úsměvem. Snil o svatbě, o životě s Veylou. Sedý Pán jím slibil domek na úbočí u vodopádu před jezerem. Theron by zasvěcoval Veylu do tajemství kouzel. Tajemství. Začal se ve spanku převracet. Jak tajemství? Jeho odchodem... proniknutí k tajemnu.

Pak se snění změnilo v noční můru. Viděl se, jak byl roztržen na dva kusy. Vlastní křik mu zněl v uších, když podléhal zlobivým bolestem, která mu propalovala tělo i srdce. Vlasy mu hořely, kosti se rozpadaly a on věděl, že tohle je konec...

Probral se mezi spálenými křovisky, stromy kolem jako černí kostlivci. Nebe rudé, zahalené kouřem a jeho vesnice v rozvalinách. Vojaři honili malé děti po návsi. Nářek naplnil prostor. Uslyšel hrom a zavřel pevně oči. Když je otevřel, vznášel se nad zemí a viděl armády

pochodovat napříč zemí. Válka. Neštěstí a bída srazila lidi, kamkoliv se podíval. S hružou v očích letěl Theron se svými nočními můrami nad spálenou zemí...

Nahmatl svůj kouzelný plášť, jako by u něj hledal pomoc. Mumlal. "Ne, mistře! Nedělejte to, Pane! Poslechněte mě!"

Vztáhl ruce a s hružou viděl, že má pruhledné dlaně. "Sním", řekl si a připomenul si mistrova varování. Se vzrůstající magickou silou uží různá vidění?

"Ne!" Theron ten hlas poznal. Zamžkal a vidění bylo pryč. Stál před branou do podzemního sídla svého mistra.

"Žádný sen a žádná noční můra!"

"Ukaž se, přikázal Theron.

"Nemohu."

"Přeji si to", Theron vystřelil ruku zpod pláště, v magickém gestu sevrál píst a pronesl kouzlo zjevení. Před branou se objevila slabě svítící koule, aby vzápětí zase zmizela. Theron zopakoval formuli a koule zazářila jasněji. Byla to křišťálová sfera z laboratoře s bílou postavou uvnitř.

"Therone", oslovila ho.

Ustoupil o tři kroky. "Mistře?"

Světlo zesílilo a Theron uviděl tvář Sedcho Pána. Rozběhl se ke kouli. "Mistře, reknete mi co se stalo. Vidím předtudy. Před několika hodinami jsem usnul..."

"Ne", znovu tak příkrá odpověď. Mistr nebyl ve svém obvyklém sedém šatu a Theron uvažoval, proč se tak sverpě otváří. Rty sevržené a tenké, plné hněvu. Cítí mu planuly. "Poslouchej mne, Therone, vše je skutečnost."

"To není sen? Prokláté, co se děje?"

"Uklidni se, teď není čas na hysterii."

"Ano, pane", Theron se podíval dolů na svého mistra. "Jaké kouzlo způsobilo, že jsme jako duchové?"

"Blahově jsem se pokoušel získat Drahakom moci. Prozádl jsem ti své umysly, když jsi byl na cestě do Viborgu."

"Už si vzpomínám, nemohl jsem ale..."

"Vrhl jsem si tebe kouzlo zapomnění, nebyl jsem si jist, zdali bych byl schopen přežít získání Drahakomu moci."

"Odhalil jste kouzlo?", zeptal se Theron, "nikdy jste mi o tom neřekl."

"Provedl jsem to špatně, když jsem působil kouzlem na drahakom, všimr explodoval a já byl na rok oslepen."

"Na rok? Spal jsem celý rok?"

"Vůbec ne, byl jsi rozpuštěn, stejně jako já. Ale protože jsi nebyl u výbuchu, nebyl jsi vytržen z hmotného světa. Já žiji na rozhraní mezi tímto světem a peklem."

Nemohu se volně pohybovat a proto musíš do podzemí ty a zastavit ho."

"Koho?" Theron měl opět strach jako malé dítě.

"Chaos. Když došlo k explozi, Chaos se ze mne oddělil. On je mě horší já. Ta dívka nekontrolovala část, kterou nedokážu vždy ovládnout. Teď je volná a chce se pomstít celému lidstvu. Chce zničit celou civilizaci, poslat každou živou bytost zpět do doby ledové." Čaroděj ukázal na vězení. "Je tam a usiluje o Drahokam. Ovládá sice Plamennou hůl, ale neví, jak se Diamant uvolní. Klíč k záhadě je v laboratoři. Uspořádal jsem si své myšlenky a nyní jediné já znám správné kouzlo."

"Co je třeba udělat, Sedý Pane?"

"Už nikdy mne tak neoslovuj! Změnil jsem jméno, jsem Librasulus - Znovu-nastolitel pořádku."

"Ano, Librasule", Theron se poklonil.

"Vyběrně, počítám s tebou, Theron. Musíš být mými rukama i nohama, očima i myslí. Dokud nebudu mít Plamennou hůl, nemohu vstoupit do podzemí. Od katastrofy mohu být jen na tomto místě, mimo vězení. Chaos musí přebývat uvnitř. Přines mi Plamennou hůl!"

Theron si olízl rty. "Ale jak se tam mám dostat? Jsem nechtěný!"

"Potřebuji tu hůl Nehemoty? Jen s ní mám sílu vstoupit pod zem a získat zpět Drahokam moci, abych mohl vyhnat Chaos a udržet na Zemi řád."

"Ale..."

"Nemohu zde dále zůstat, nyní mne poslouchej. Poslal jsem již do podzemí smrtelníky v domnění, že mohou získat Plamennou hůl. Bohužel zahynuli."

"Všichni?"

"Dobrá stovka! Malá obět, když hrozí smrt miliónům. Nebyli dost ukázněni. Nedokázali se sjednotit. Bojovali mezi sebou, zdržovali hromaděním pokladů. Proto zemřeli. Pan Chaos jich dvacet čtyři umístil v kryptě, kterou nazval Sini bojovníků. Je to jeho sbírka trofejí. Uvěznil je tam v kouzelných zrcadlech. Jsou zmrzli, mrtví, a přece ne zcela. Jsou tam jako varování pro ty, kteří by chtěli nasledovat. Ty můžeš vstoupit do síně a produbit je. Mám dost síly k tomu, abych ti mohl pomoci, ale jenom čtyřikrát. Můžeš vybirat. Oni tě nevidí, ale tvá mysl by je měla provést věznicem až k nim."

"Já musím rozhodnout, kdo z nich ožije?" zeptal se Theron.

"Můžeš použít jejich duchovní energie, abys z nich vychoval pomocníky podle svých představ. Mohu ti umožnit abys byl toho schopen. Snad ale budeš potřebovat pomocníky spíše chytře než silně."

"To zní příliš fantasticky, pane."

"Povedeš se tak, jako já nyní vedu tebe. Jsou to oni, kdo se musí pohybovat po tomto světě. Stále do něj patří. Běž, Theron, rychle do vězení a probud spásatele tohoto světa. Ale vybírej moudře, závisí na tom tvůj osud."

Theron se sféra rozletěla na tisíce kusů.

Theron si zakryl obličej a volal, "Jak je

mám vybirat, co mám udcítat?"

Když úlomky dopadly na zem, ozval se čaroděj naposledy. "Jdi do podzemí a podívej se na bojovníky v jejich hrobkách. Nahlédni do jejich dusí!"

Theron věděl svou mysl bránou vězení a bloudil chodbami až do Síně bojovníků. Na stěnach hrobky visela zrcadla a v nich zmrzlé tváře. Muži, ženy, trapstiči, elfové i bytosti, které nikdy dříve neviděl. Skelné oči ho prosily: Pomoz nám, osvobod nás! Zastavil se před tváří elfi ženy. Vzpomněl si na Veylu. Už napřáhl ruku, aby se jí dotkl, když jej zastavil bolestný výkřik překvapení...

Byl sražen do jámy. Kamení a křičící postavy proletěly kolem a vše dopadlo na jednu hromadu. Dřevěný trám padl na starého muže s bílými vousy. Ten vykřikl a zůstal nehybně ležet. Elfka dopadla na svalnatého mladíka, další muž ležel zasypán drobnými kameny.

Theron očekával dopad, ale místo toho se nad celou scénou jen vznášel. Za chvíli si uvědomil, že sleduje dávno minulé děj. Ti čtyři jsou nyní uvězněni v zrcadlech. Bude tedy svědkem jejich smrti. Vousatý muž měl oblečen prorocký plášť, svalnatý barbar byl polonahý. Třetí byl asi zloděj, z jeho kožených váků se do prachu vysypalo mnoho šperků. Ale co ta nádherná elfi žena ze zrcadla? Vedle její rozervené ruky ležela dubová hůlka, znamením hlaďadých posvátých hájů.

Po chvíli se stařec pod dřevěným trámem pohnul. "Syro", těžce vzdychl.

Theron poklil naprázdno, když viděl, že oslověná neotvírá oči. Konečně zasténala a otočila hlavu. Uviděla starce a připlázala se k němu. Pokusila se trámem odvalit. Její ruce byly slabé a krvácely. "Halku, Alexi, pomozte mi!"

Stařec Nabi se těžce nadechl. "Mapa, upustil jsem ji když jsem padl. Nežlob se, asi je pryč."

"Skvělý, prostě skvělý", mumlal barbar a odtahoval tráme. "Nemáš mapu. To nestačílo, že jsi otevřel propadlišť?"

"Můžeš se posadit?", zeptala se Syra a začala plakat, když stařec zavřel hlavou.

Barbar zavřel. "Je to čím dál tím lepší, máme tu zraněného vůdce, hysterickou hůlku a Alex už asi dodejchal."

Strčil loktem do muže v bezvědomí. "Ne, zatím ještě žije, ale kdo?"

Syra vzdychla. "Má těžké zranění?" Zdálo se, že váhá mezi Nabim a Alexem.

"Jak to mám vědět, nejsme kněz?", odpověděl Halk a ukázal k prorokovi.

"Halku, máš v sobě tolik citu jako netvor", přecíkla skrze zuby.

Halk zabručel a plácal Alexe po tváři.

"Vstávej, musíme odsud!"

"Nabi, napij se lektvaru", Syra sáhla do vaku, ale vytáhla jen prázdnou lahvičku.

"Připravím něco."

Halk stále pozoroval Alexe. "Kdybys použila svá zařízení dřív, vylepšila bys starému Nabimu voči!"

"Škoda, že tě potřebujeme", Syra sáhla k opasku a seřvala v dlani dyku.

Barbar se vztyčil. "Poslechni, dítě přirody, já jsem svůj úkol splnil. Už jsem dokázal svou sílu. Jsem jediný v těchto bandách kdo něco dokázal."

Nabi se pokusil o úsměv. "Omlouvám se, Syro, byl jsem příliš bezstarostný. Halk má pravdu, to já jsem otevřel propadlišť."

"Klidně lež", řekla Syra, "podívám se na Alexe." Vřávoravě se zvedla.

"Syro, snad jsem v pořádku", ozval se Alex ze země.

"Halk má pravdu", řekl Nabi, "musíme být opatrnější, nikdy nevíme, na co můžeme narazit."

"Našli jsme i některé užitečné věci", řekl Alex.

"Jo, náramky a náhrdelníky. Kdyby ses nestaral o všechny ty věci kolem, nebyl bys teď unavený a mohl bys bojovat." Halk si očistil ruce o bederní pás a hluboce se napil z lahvičky. "Bohové, díky za tu pochodeň, bez ní by tu byla tma jako v pytli."

Syra se vrátila k Nabimu. Něžné ho pohladila. "Dostaneme se odtud, Nabi." "Všechno to zvanění unavuje. Začneme hledat cestu ven". Halk si klekl a hrabal se v suti. "Kde je můj meč?"

V chodbě se náhle něco změnilo. Theron to pocítil. Jakoby mu někdo přiložil kus ledu na zátylek. Strach jej zaplavil jako chladná reka. Chtěl varovat, chtěl aby utekli, ale neměl sílu. Mohl jen mlčky přihlížet.

"Tady je", zdvihl Halk meč nad hlavu. "Kdybych ještě měl brnění a příbuz, tak jsem neprošelbytelný."

Vtom jakoby zdi dostaly třesavku. Ze stropu se vyvalilo kamení. Syra se vrhla k Nabimu, aby ho chránila svým tělem. Na konci chodby se rozleřely obrovské dveře a prostor za nimi oslnivě vzplanul.

"Vidím ho", zasténal Nabi, "je to Temný Pán! Jsme v nebezpečí, musíte pryč!"

Rachot přelšel v hrozné buračení. "Utečte!", zachroptěl Nabi.

"Nabi má pravdu", řekl Alex. "Ale budeme potřebovat světlo." Doklopýlal přes sutiny ke zdi a pokoušel se uvolnit pochodně. "Je moc zaražena!"

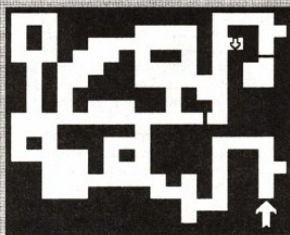
"Nebudu utíkat, budu bojovat!" zahříměl Halk a rozběhl se chodbou přímo proti dveřím.

"Zmizte, utečte!" Nabihu hrudník se vzvedl. "Vidím ho přicházet v jeho černé kápi. Utečte!"

Syra si olízla rty. Theron věděl, že zůstane chránit starce. "Snad ho mohu zastavit, umím přeci čarovat!" Zvedla hůlku a připojila se k ostatním. Držela ji namířenou na dveře: "Matko Mentro, buď mým světlem. Pojď, netvore, znič mě!"

"Ne, ne, vy nemůžete!" křičel Theron, třebaže ho nikdo nemohl slyšet. Stejně by bylo příliš pozdě. Světlo postoupilo až ho úplně oslepl.

Pak všechno zmizelo a Theronovo pšuvité tělo bylo opět ved chodem do podzemního sídla knížete Chaosu.



Vítejte v Dungeon Master!

Pro všechny majitele šestnáctibitových počítačů jsme připravili skutečnou lahůdku - kompletní návod na fantasy hru Pán Jeskyně. Protože vám nechceme kazit radost z tak výtečné hry, nepovíme vás po celé jeskyni "za ručičku". Chceme vám však prozradit pár věcí, na které byste během hry také přišli (ale možná taky ne), naznačit a urychlit vaši cestu k vítězství.

Než se pustíte do hry, musíme vás před něčím varovat. Dungeon Master není hra, kterou dohrajete během odpoledne nebo za víkend. Každý hráč, který po Chaosové jeskyni bloudil, podlehl zvláštnímu kouzlu. Během tří týdnů (a to je asi tak průměrná doba, za kterou lze DM dohrát) s ním nebyla žádná řeč. Hned po příchodu ze školy nebo z práce okamžitě zaplnal počítač, se zanicenými očima hluboko v noci chodil spát. Když se uvolil prohodit s někým pár slov, nemluvil o ničem jiném než o DM. Takže pozor!

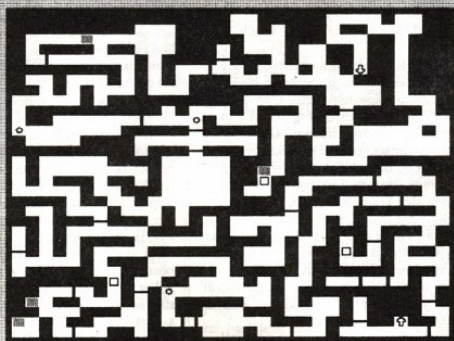
Všechny rady jsou dílem několika lidí. Každý něčím přispěl. Chci tu poděkovat Červovi, Davidovi a Birdovi za rady a STěku za mapy. Protože by kompletní technický popis zabral mnoho stránek, budeme se spolehat na vaši intuici. Ovládání není složité, za půl hodiny hry se vám dostane do krve. Navíc, zvyknete-li si, využijete nabyté zkušenosti i v jiných hrách "ve vlastní roli".

Lze ovládat DM i klávesnicí?

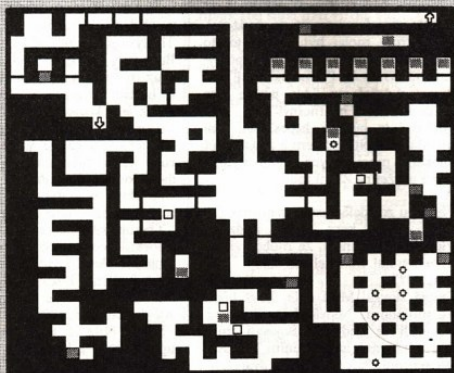
Ano, dokonce pro ovládání pohybu je nevhodné používat myš. Mnohem rychlejší a přesnější je chůze řízená kurzorovými šipkami či numerickou klávesnicí (1-6). Jednotlivé postavy jdou přepínat klávesami F1 až F4, pomocí F5c se hra dá zastavit.

I

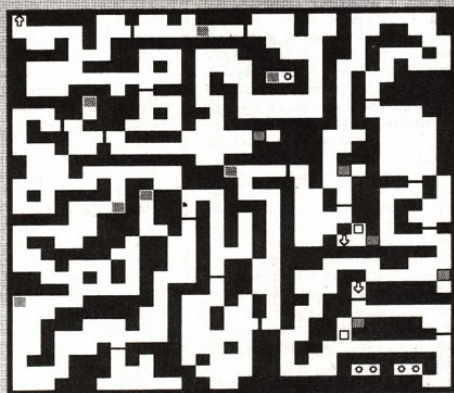
II

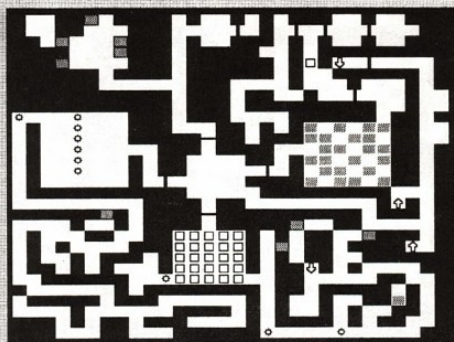


III

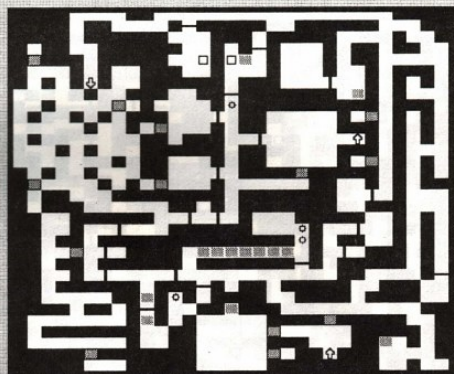


IV

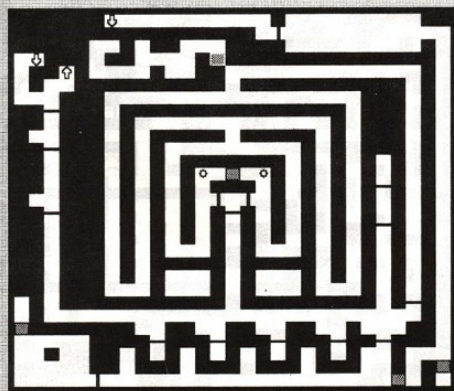




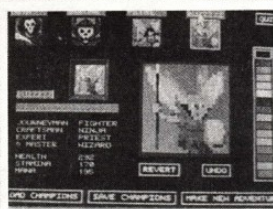
V



VI



VII



Jak jsou velká bludiště?

Chaosovo sídlo je velmi rozsáhlé a členité. Pro základní orientaci použijte naše mapy. Jsou naprosto přesné, protože jsou "vykresleny" přímo z programu. Jsou na nich zakresleny všechny chodby a sály, chybí však přesná poloha předmětů, spínačů a potvor, protože pak by vám nezůstala žádná iniciativa a radost ze hry by byla ta tam. Sice se v jeskyních neztratíte, ale cestu a věci si musíte najít sami.

Jakou si vybrat partu?

Vše je přesné jako v povídce. Dvačetýřl postav čeká. Když narazíte na zrcadlo, ukažte na něj kurzorem. Přesná data o každé osobě jsou vlevo dole. Zásahové body - health, značí "počet životů" a jsou společné s duchovní energií - manou nejdůležitějšími údaji o každé osobě. Dopředu, jako "narázníky", potřebujete dva siláky (health min. 50 bodů). Ti ale mají slabou manou. Dozadu si postavte dva kouzelníky (mana min. 20). Kdo je pečlivka, může si všechna zrcadla obejít a napsat si důležité údaje do tabulky. Valečníci, kteří stojí za povšimnutí: Hawk, Sonja, Halk, Darou. Dobří kouzelníci: Chani, Nahi, Wuuf, Mophus.

Jak ožiovat postavy?

Neoživujte postavy podle volby Resurrect, ale zvolte Reincarnate. I když vám všechny stupně u různých dovedností klesnou na nulu, nevadí. Lehce si je dokážete zvýšit. Zpočátku vám jednotlivé učednické stupně budou přibývat rychle, pak ale se vývoj postav zpomalí.

Jak je rozestavit?

V pravém horním rohu je symbolický obrázek čtyř bojovníků. Stačí jednoho "popadnout" myši a přenést na požadované místo ve skupině. Nezapomeňte, že bojovníci vzadu nemůžou používat sečné zbraně, proto tam patří spíše kouzelníci nebo kněží.



Jak používat předměty?

Už v zrcadlech mají některé postavy lecos u sebe. Každý nový předmět, který naleznete, "vlozte" nejprve do symbolu oka. Zjistíte tak jeho název a váhu. Pak si ho dejte do pravé ruky. Listina se tak dá nejlépe přecíst, truhla se otevře. Někdy se v bojovém menu objeví symbolický obrázek předmětu. Ťukněte na něj myši a můžete si přecíst, co s věcí dokážete. S mečem to bude snadné, jde s ním bojovat. Ale k čemu je zelená krabice, na to dokážete přijít jen v pravačce.

Kdy jíst a pít?

Vždy, když ukazatelé jídla (Food) a vody (Water) klesnou do červeného pole, je vhodné něco pojit či popít. Jakmile ukazatel spadne na nulu, začne vám rychle ubývat Stamina a pak Health. Potom následuje už jen smrt.

Jak zvyšovat dovednosti?

Jediné cvičením. Ze začátku to jde rychle (třeba z Novice na Apprentice), ale později budete muset dlouho trénovat, než poskočíte o jeden stupeň výše.

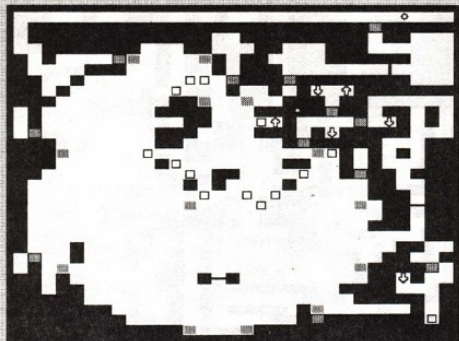
Ninja Level:

Pod schodištěm z úrovně do úrovně se zastavte. Položte si na zem tři zbraně ninjů (dýky, hvězdice, šípy) a začněte předměty házet co nejrychleji proti schodišti. Budou dopadat na to místo, odkud jste je sebrali. Cvičení provádějte pravidelně u všech postav.

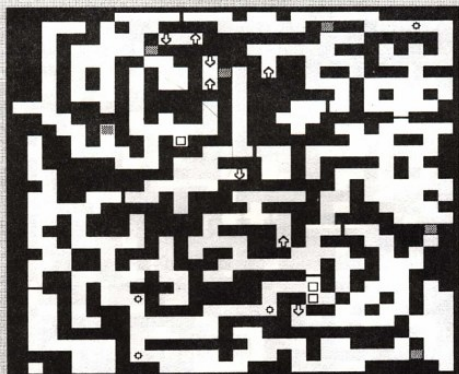
Warrior Level:

Nejprve se zaměřte jen na postavy vpředu. Dovednost se zvyšuje jen v boji, proto mašlujte každou potvoru hlava nehlava. Postupně dokážete se zbrani lepší a lepší kousky. Nové údery ihned začněte používat místo předcházejících. Kouzelníci ať si zvýší Warrior Level až ve čtvrté úrovni. Najdete tam "jidelnu", kde se stále rodí zelené stromčky. Nejprve dejte kouzelníkům do ruky jednoduché zbraně (kyje, dýky). Až se něco naučí, pak jim je zaměňte za meče a sekery.

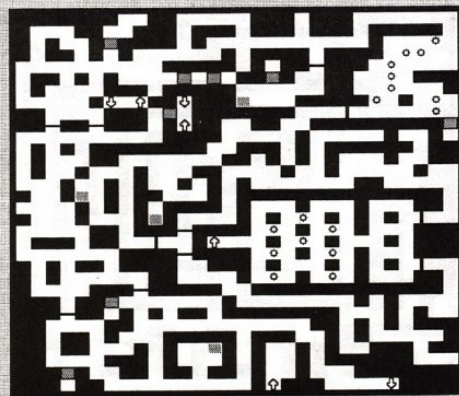
VIII

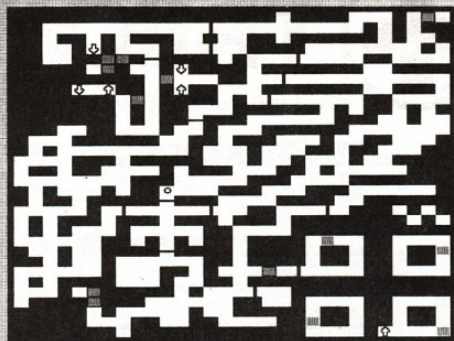


IX

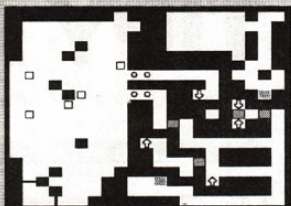


X

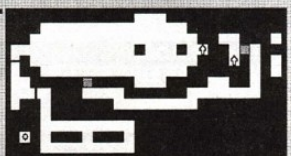




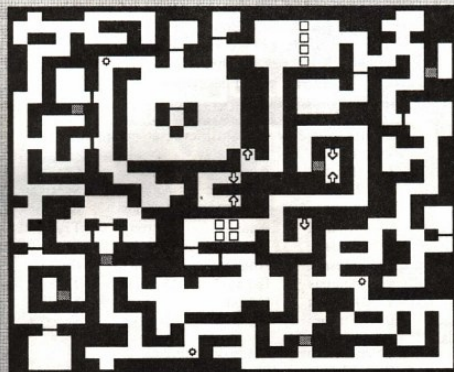
XI



XII



XIV



XII

ÚČINNOST

<<	□	=	◇	⋈	△
LO	UM	ON	EE	PAL	MON

PRVKY

田	≈	⋮	⦶	⊖	⊗
YA	VI	OH	FUL	DES	ZO

FORMA

⊗	⋈	⌌	ε	⊂	⚡
VEN	EW	KATH	IR	BRO	GOR

URČENÍ

✂	☺	⋈	⊕	✱	⋈
KU	ROS	DAIN	NETA	RA	SAR

Příst Level:

Doporučuji cvičit dříve než Wizard Level. Kněžská kouzla jsou jednodušší. Když dovednost stoupne o jeden stupeň, zvýší se zároveň i mana. Ke kněžským kouzlům byste měli mít po ruce prázdné lahvičky, se kterými se většina kouzel dělá. Nemáte-li je, nevadí. Stačí kouzlo udělat jen "jako" s větší silou. I nepodařeným kouzlem se kouzelnická úroveň zvyšuje. Až budete alespoň Adept, pak začnete cvičit kouzla "Mana do láhve" a "Ohnivzdorný štít". Silný štít okolo všech postav se vám v dolních patrech bude moc hodit.

Wizard Level

Až budete mít vyšší manu (okolo 30), pak také začnete cvičit Wizard úroveň. Naučte se nejdříve dělat magické světlo, pak přijdou na řadu i účinná kouzla. Až najdete světek s návodem na "Ohnivou kouli", cvičte se v plivání ohně. Nikdy nedopusťte, aby mana byla na maximum (snad jen před těžkým bojem), je zbytečné dělat si velké zásoby. Jakmile ukazatel many vystoupá k maximum, "ulevte si" nějakým kouzlem. Silu kouzla (vždy první znak při skládání magické formule) volte podle uvážení. Nováčkovi se ale sotva kdy kouzlo povede na polovinu silu. Jakmile se několikrát podařilo vyvolat kouzlo na nižší stupeň, plynule přejděte na vyšší. Tak asi v desíce byste ale měli všechny čary umět naplnit!

Další rady v příštím čísle!

L.L.G.

KOUZELNÁ
TABULKA

TIPY A TRIKY

Záchranná služba Excaliburu

pro fandý počítačových her

NEWZEALAND STORY ★64★

V hlavním menu napíš ERTDFGCXYBIP a Space.

TURRICAN ★A★

BLUESMOBIL (bez mezer) v hi-score bude ti zárukou, že neskončíš hned na začátku. Snad ti 99 životů na dohrání bude stačit.

JAMES POND ★A★ST★

Při hře natukey JUNKYARD. Když zmáčkneš Return, objeví se kolem tebe ochranný štít. Zmáčkneš-li »D«, jdeš do další úrovně.

SUPER HANG-ON ★A★

Musíte se dostat na první místo v tabulce. Tam se zapíše po jménem 750J. Jakmile se pak objeví základní obrázek stisknete najednou CTRL, ALT (levý), Z, T. Další kolo už bude bez potíží. Když pak stisknete levou Amiga »A«, spustí se kulomet!!!

BACK TO FUTURE III ★A★

Vstupní kódy do tří úrovní a nekonečné životy

- 1 - Rotten Cheat
- 2 - Lousy Cheat
- 3 - Low Down Cheat

CHASE HQ II ★A★

Napiš v titulní obrazovce IN A GARDEN IN. Zastaví se nejen čas, ale pomoci tlačítka »T« vrtulník shodí také nějaký proviant.

SILKWORM ★A★ST★

Potřebujete pro vrtulník a auto nekonečné životy? Pak se podepište jako SCRAP 29 (s mezerou).

NITRO ★A★

Což takhle zkusit napsat MAJ do tabulky nejlepších? Za odměnu dostanete od firmy Psygnosis benzin a vybavu za babku.

MONTHY PYTHON ★A★

Do tabulky nejlepších napíš SEMPRINI. Až budeš začínat znovu, objeví se v té úrovni, ve kde jsi zakysnul.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

★ZX★64★A★ST★

Tenhle podvůdek je určen jen pro ty, kdo mají hru v originále. Na první ochranný dotaz napíš 8859, na druhý pak 1506, potřeť ale musíš odpovědět podle manuálu. Když pak při hře stiskneš »HELP« (ZX - »BREAK«), želváci budou nesmrtní.

NIGHT SHIFT ★A★ST★PC★

Kdo má problémy s dalšími level, ať postupuje podle tohoto klíče:

2	Třešně	Banán	Banán	Citron
3	Banán	Třešně	Ananas	Švestka
4	Ananas	Citron	Ananas	Ananas
5	Ananas	Ananas	Citron	Třešně
6	Třešně	Švestka	Švestka	Ananas
7	Třešně	Ananas	Citron	Banán
8	Ananas	Banán	Ananas	Třešně
9	Ananas	Citron	Citron	Třešně
10	Citron	Banán	Švestka	Švestka

a poslední úroveň - vstup do strany č.

10	Třešně	Třešně	Třešně	Hvězda
----	--------	--------	--------	--------

DUNGEON MASTER & CHAOS STRIKES BACK ★A★ST★PC★

Kouzla kněze (priest)

Do lahve:

Ya
Vi
ZoBroRa
ViBro
YaBroDain
YaBroNeta
OhBroRos
FulBroKu
YaBro

YaIr
FulBroNeta

Stamina
Health
Mana
Serum
Lék pro zvýšení magie
Lék pro zvýšení vitality
Lék pro zvýšení obratnosti
Lék pro zvýšení síly
Magický štít kolem jednotlivce

Magický štít kolem party
Ohnivý zbrojní štít kolem party

Čary kouzelníka (wizard)

Ful
OhIrRa
DesIrSar
Zo
OhEwRa
OhEwSar
YaBroRos

Fullr
DesVen
OhVen
OhKathRa
DesFw

ZoKathRa

Světlo
Trvalé světlo
Trvalá tma
Magické otvírání dveří
Průhled zdi
Vlastní neviditelnost
Dočasné zviditelnění vlastních stop
Ohnivá koule
Otravný oblak
Jedovatý oblak
Průpalný blesk
Proti nadpřirozeným bytostem
Kouzlo Šedivého Pána

Excalibur

Co najdete v příštím čísle

Je čas výletů po hradech
a zámcích. Také v příštím
Excaliburu se
podíváme do
staveb plných
tajů a hrůzy.

Budete bloudit
komnatami jako
CADAVER

a dozvíte se, jak
utíkali váleční
zajatci z vězení
ve středověkém
hradě ve hře

ESCAPE FROM THE COLDWITZ

LOOM

Rožmberská Bílá
paní se zjevuje
v jižních Čechách.
Na monitorech se
začala objevovat
démonická černá
Lady

Elvira

Do sbírky map a návodů vám přibude

KING'S QUEST IV.

Na osmibitech budete utíkat ze zajetí
v Německu podle Andrewova návodu

GREAT ESCAPE

To vše bude sledovat oko přísného
strážce z nejnovější hry firmy SSI.

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

MK ČR 5 204, MKČ 47129

EXCALIBUR

VYDAVATEL

Popular Computer Publishing
Martin Ludvík

**ŠÉFREDAKTOR
REDAKCE**

Lukáš Ladra - LLG
Andrej Anastasov - ANDREW
Jakub Červinka - Červ
David Kíka - dk-

KRESBY

Joris

LAYOUT

Ludvík/LLG/Joris

ADRESA REDAKCE

PCP Excalibur
P. O. Box 414
111 21 Praha 1

OBJEDNÁVKY

SMS U Pergamentky 8
170 00 Praha 7

Nashledanou
v level 8
se těší
redakce



PC kompatibilní - minimální konfigurace: Intel 80286, hardisk a barevný VGA monitor (asi 40.000 Kčs). Grafika: 256 barev z palety 262144 je vynikající, stejně jako kvalita zobrazení. Pokud chcete místo "kvičení" kvalitní zvuk, dáte za "Soundkartu" asi 400 DM. Myslíte, že Vás přijde na 2000 Kčs. Počítač pak můžete použít jako profesionální. V ČSFR je málo kvalitního herního software. IBM-PC kompatibilní můžete koupit v některých nových počítačových prodejnách v Praze. Doporučuji.

CO KOUPIŤ?

Jaký počítač si pořídit na hry a pro domácí použití?

Atari STE s myši (23.000 Kčs) a s přípojkou na anténu nebo RGB vstup obecného televizoru Vám nabídne skvělý zvuk, ale omezené grafické možnosti (16 barev z palety 4096). Také kvalitních her pro STE je v ČSFR málo. Pro využití jako profesionálního počítače potřebujete černobílý monitor (6500 Kčs), případně hardisk (20000 Kčs). Vhodné pro nenáročné uživatele.



AMIGA 500 je v základní kombinaci s obecným televizorem (nejlépe RGB vstup, při anténním vstupu je nutné použít modulátor za 50 DM) nejvhodnějším počítačem na domácí použití. 4096 barev, vynikající zvuk a multitasking za 800 DM stále nemá konkurenci. Obrovské množství kvalitního software a nový systém 2.0 (objeví se v SRN ve druhé polovině roku 1991 za 169 DM) Vám umožní pohodlnou práci na univerzální Amize při nízké ceně. Na hry: super..



Macintosh Classic je nejlevnější model firmy Apple. Má vestavěný 9" monochromatický monitor s rozlišením 512 x 342 bodů a disketovou jednotku SuperDrive o kapacitě 1,44 MB. Procesor MC68000/8 MHz, RAM 1 MB a kvalitní zvukový výstup (mono). To všechno při ceně pod 2000 DM nebo 60000 Kčs. U nás se počítače firmy Apple teprve rozbíhají (dříve byly embargoovány) a proto jsou zatím potíže s herním software. Ovšem jinak získáte za relativně málo peněz originál Macintosh, který můžete dále rozšiřovat (např. o interní hardisk).



Podrobně jsou počítače pro domácí použití popsány v příručce OSOBNÍ POČÍTAČE (viz objednávací lístek).

Seznam počítačových obchodů v Praze najdete v PCM 3/91 (viz objednávací lístek).

Martin Ludvík, PCM